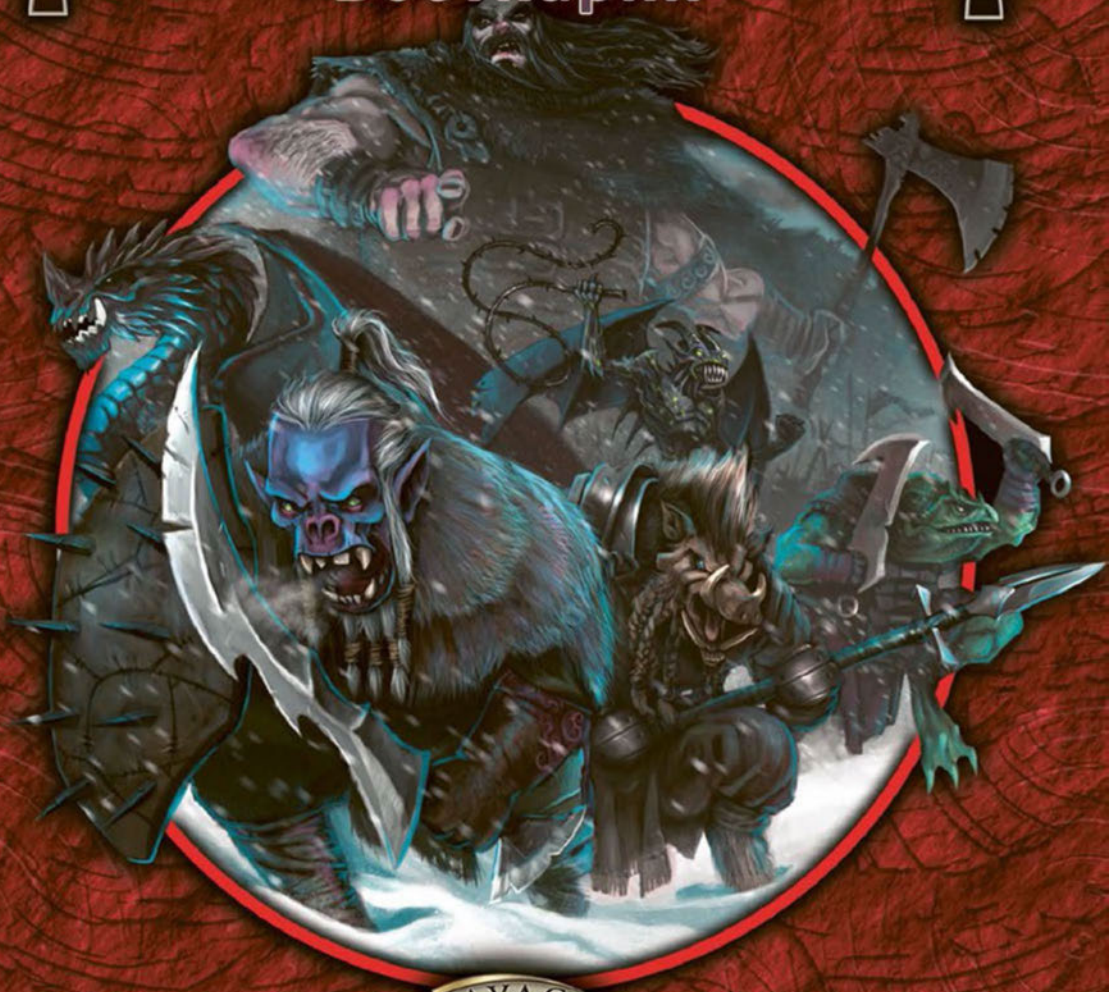
HELLFROST

• Бестиарий •



SAVAGE WORLDS

Дополнение для настольной ролевой игры
в жанре эпического фэнтези

HELLFROST

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Сборный перевод с английского: Юрий Алексеев,
Павел Гуров, Семён Носницын.
Редакторы: Анастасия Гастева, Павел Гуров.

Пол Уэйд-Уильямс и др.
Б 87 Hellfrost: Бестиарий/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2015. – 176 с.
ISBN 978-5-905471-16-2

УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2016
© Triple Ace Games, 2011
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

ISBN 978-5-905471-16-2

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 4
- Добыча 4
- Чудовища и магия 6
- Встречи и стычки 6

Особенности существ 8
- Безмозглость 8
- Бесплотность 8
- Бесстрашие 8
- Броня 8
- Быстрая регенерация 8
- Вестник божества 8
- Водный 9
- Вцепиться в горло 9
- Демон 9
- Дыхание 9
- Житель гор 9
- Житель леса 9
- Заражение 9
- Крепкий 9
- Медвежья хватка 10
- Механизм/голем 10
- Наскок 10
- Невосприимчивость 10
- Нежить 10
- Неуязвимость 10
- Парализующий яд 10
- Перемещение под землёй 11
- Полёт 12
- Полуводный 12
- Поток 12
- Просачивание 12
- Разбег 12
- Размер 12
- Растение 13
- Рой/стая 14
- Слабость 14
- Смертоносная аура 14
- Сумеречное зрение 14
- Темновидение 14
- Тепловидение 14
- Удар хвостом 15
- Ужас 15
- Устойчивость 15
- Уязвимость 15
- Уязвимость+ 15
- Хождение по стенам 15
- Элементаль 15
- Яд 15
- Яростный наскок 15

Архетипы 17

Племена 35

Феи 58

Нежить 66

Вестники, демоны, духи 83

Драконы 114

Бестиарий 124

Опасности 168
- Болезни 168
- Ловушки 169
- Природные опасности 171
  - *Адский ветер* *171*
  - *Айсберг* *172*
  - *Бритвенный лёд* *172*
  - *Вампирский снег* *172*
  - *Дождь из сосулек* *172*
  - *Зыбучие пески* *173*
  - *Лавина* *173*
  - *Дрейфующий лёд* *173*
  - *Ледяной дождь* *174*
  - *Магический шторм* *174*
  - *Потепление* *174*
  - *Похолодание* *174*
  - *Расщелина* *174*
  - *Снегопад* *174*
  - *Снежная буря* *175*
  - *Туман* *175*
  - *Шторм* *175*
  - *Снежура* *175*

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в «Hellfrost: Бестиарий»! Эта книга предназначена исключительно для ведущего. Слово «вы», встречающееся в тексте, относится именно к нему. Эта книга содержит множество описаний чудовищ и архетипов, которые могут встретиться героям, исследующим Рассилон.

Если вы решите вести кампанию по своему собственному игровому миру в жанре фэнтези, эта книга наверняка окажется вам полезна. Большинство чудовищ легко можно перенести со страниц «Бестиария» в другие миры без изменений. В некоторых случаях стоит поменять название монстра и его параметры, чтобы он лучше вписывался в мир вашей игры.

Названия чудовищ перечислены в алфавитном порядке и разбиты по категориям. Например, все демоны перечислены по алфавиту под заголовком «Демоны», таким образом «демон-перевёртыш» будет описан раньше, чем «шипастый демон». Это же правило применяется для драконов, элементалей, лошадей и т. д. Если вы не уверены, где можно найти нужное вам существо, просмотрите сначала заголовки категорий.

На страницах этой книги представлены отнюдь не все монстры, описания которых можно найти в типичных «справочниках по чудовищам». Например, медузы не встречаются в Рассилоне, так что их нет и здесь. То же самое можно сказать о многих других существах. У каждого монстра своё место в мире, и каждый будет описан, когда наступит его время. Также учитывайте, что большинство врагов, с которыми придётся столкнуться персонажам, будут представителями достаточно распространённых народов: люди, гоблины, орки и великаны. Помните, толпа гоблинов представляет угрозу даже для персонажей *ранга легенда*. Настоящие же чудовища довольно редки в Рассилоне.

Впрочем, Hellfrost — это мир, который мы создаём вместе с вами. Если вы желаете использовать в своей игре медуз, и у вас есть подходящие параметры для них — пожалуйста. Мы никоим образом не хотим портить вам удовольствие, настаивая на строгом следовании написанному в этой книге.

Добыча

В описании существ в «Hellfrost: Бестиарий» вы увидите новый параметр — *добыча*, который располагается прямо перед *особенностями*. Он определяет тип *добычи* в таблице, в соответствии с которой ведущий совершает *проверку* при встрече персонажей с чудовищами (см. дальше).

Добыча оценивается в золотых щитах, но не обязательно представляет собой именно монеты. С тем же успехом это могут быть произведения искусства, похищенные грузы, вьючные животные или даже пленники, которые с радостью наградят своих спасителей.

Существа с *интеллектом животных* обычно не копят богатства, но они могут затаскивать своих жертв к себе в логова. Имущество этих бедолаг остаётся там, так что успешная *проверка выслеживания* приведёт группу к логову и давно потерянным сокровищам.

ТАБЛИЦА ДОБЫЧИ

Добыча	Ценность добычи
Сокровище	d10×1,000 зщ
Богатая	d10×100 зщ
Ценная	d10×10 зщ
Скудная	d10×1 зщ

Добыча и множество врагов

Если герои исследуют логово орков, которое населяют десятки или даже сотни орков-воинов, вам не нужно совершать *проверку* по *таблице добычи* каждый раз, когда герои побеждают маленькую группу врагов. Вместо этого используйте для всего племени орков значение, находящееся строчкой выше, или даже несколько таких значений. Подсчитайте общую стоимость добычи, а затем разделите её на несколько частей и поместите в разных тайниках.

Например, за победу над группой из двадцати орков вы можете дать *ценную добычу*. В таком случае у героев есть возможность получить в общей сложности довольно много денег, распределённых между отдельными орками. Для крепости с сотней орков, возглавляемых вождем и шаманом, вы можете совершить одну *проверку*, соответствующую строке с *сокровищем*, или две: одну для *богатой*, и одну — для *ценной добычи*.

Если же герои смогут одолеть целое племя, насчитывающее сотни или тысячи орков, то будет не зазорно совершить *проверку* по *таблице добычи* для *сокровищ* несколько раз. Персонажи точно заслужили такую высокую награду!

Также стоит помнить, что *таблица добычи* предназначена для случайных столкновений. Когда вы создаёте своё приключение и населяете его чудовищами, описывайте ту добычу, которую сочтёте уместной. С одной стороны, племя орков способно хранить множество награбленных трофеев, с другой — даже у могучего дракона может не найтись ничего ценного.

А как же реликвии?

Возможно, вы заметили, что в *таблице добычи* не упоминаются *реликвии*. Магические предметы с постоянным эффектом, даже если это всего лишь аналог меча (+1) из других игр в жанре фэнтези, крайне редки в Рассилоне и очень высоко ценятся. Реликварии тратят годы исследований, добывая обрывки информации о самых простых вещицах, и даже после этого их поиски почти всегда заканчиваются ничем.

Если вы хотите использовать *реликвии* в вашем приключении, предварительно всё взвесьте и просчитайте, — они никогда не должны становиться «случайной добычей». Помните, что +1 в системе Savage Worlds — это значимый модификатор, особенно в бою. В качестве распространённой добычи лучше использовать алхимические изделия.

Алхимические изделия

Алхимические изделия (изготовленные с помощью *черты алхимия*) — довольно распространённые вещи, которые могут стать достойной наградой для героев. Поскольку это одноразовые предметы, они не создают угрозу того, что персонажи станут непобедимы. Также их достаточно легко подогнать под сильные и слабые стороны группы. К тому же эти вещи могут стать для героев дополнительным стимулом в столкновении с врагом. Представьте себе орка-шамана, который в бою пьёт одно зелье за другим; убить его до того, как он уничтожит все ценные трофеи, станет первоочередной задачей искателей приключений.

Алхимическое изделие содержит одну силу на выбор ведущего. Он также должен определить, было ли сотворено это заклинание с *подъёмом* и вложил ли его создатель в него какие-либо дополнительные эффекты.

Обычно зелья содержат заклинания, которые воздействуют только на использующего их героя. Однако некоторые силы, например, *пробудить древо войны*, могут быть заключены в зельях, которые нужно вылить на цель. Атакующие заклятья (*стрела* или *оглушение*) или чары, которые не предназначены для воздействия на самого заклинателя (*песнь битвы*, *призыв демона*, *ветер*), могут содержаться в свитках, метательных объектах, жезлах, брошах или других типах предметов. Всё, что вам нужно, — это немного здравого смысла и понимание того, каким образом изделие будет использоваться.

Знахарские снадобья

Травяные снадобья имеют короткий срок годности, что ограничивает возможность их примене-

ния. Тем не менее такая вещь, найденная на теле поверженного врага, может решить вопрос жизни и смерти. Для создания снадобья ведущему достаточно выбрать его назначение, форму и количество порций, найденных героями.

Эти зелья значительно менее сильны, чем алхимические изделия, и поэтому совершенно точно не сломают баланс игры. Кроме того, каждое снадобье имеет срок годности всего 8 дней, так что это всего лишь временная награда.

Чудовища и магия

Многие чудовища, приведённые в этой книге, умеют колдовать. Несмотря на то, что при создании архетипов используются стандартные правила по магии, представленные в книге «Hellfrost: Ледяное пекло», некоторые существа владеют видами волшебства, которые неизвестны и недоступны никому, кроме них.

Такие чудовища, если не сказано иное, в качестве *сверхъестественного навыка* используют *колдовство*. Этот *навык* доступен только монстрам и заменяет собой множество различных форм магии. Существа, обладающие им, не получают никаких преимуществ и штрафов, связанных с теми или иными *мистическими дарами*. Если не указано иного, они подвержены *магической отдаче* по правилам *оттока*.

Если чудовища используют заклинания или способности, связанные с *огнём* или *жаром*, на них также действует *проклятие Ледяного пекла*.

Встречи и стычки

За каждый день, который команда героев проводит, исследуя территории за пределами поселений, вытягивайте карту из *колоды действий*. Если она оказывается картой двора или тузом, происходит встреча или стычка. Выберите понравившееся вам чудовище или опасность. Если вы вытянули джокера, выберите двух чудовищ или две опасности — группа натолкнулась сразу на две неприятности. После каждой такой встречи перетасовывайте колоду.

Прежде, чем описывать очередную случайную встречу, уделите немного времени тому, чтобы её обдумать. Пауза в несколько минут перед столкновением героев со страшным зверем или ужасной метелью поможет сделать это событие весьма запоминающимся.

Не забывайте также, что монстры не всегда получают преимущество. Рассмотрим, например, встречу с гоблинами. С одной стороны, эти существа способны устроить засаду, поджидая незадачливых героев, но также есть вероятность, что они просто расположились на ночлег. Герои, в свою очередь, могут либо избежать встречи с ними, если сделают большой крюк, либо застать гоблинов врасплох, если аккуратно подкрадутся к их лагерю.

Не каждая встреча заканчивается битвой. Вы можете использовать случайные встречи, чтобы подчеркнуть особенности окружающей среды или дать понять, что в округе вполне могут быть чудовища. Если персонажи захотят исследовать местность подробнее, это встреча может стать началом целого приключения.

Уровень сложности

У вас могут возникнуть вопросы по поводу того, какова сложность описанных в этой книге случайных встреч. Рассчитаны ли они на персонажей *ранга новичок* или *закалённый*?

На самом деле ни то, ни другое. Эти случайные встречи описаны с таким расчётом, чтобы показать, насколько на самом деле опасны земли, по которым путешествуют герои. Вашим игрокам стоит помнить, что в этой игре сложность испытаний, которые могут выпасть на долю героев, далеко не всегда будет соответствовать их возможностям. Иногда, к примеру, от дракона придётся спасаться бегством, а иногда для того,

чтобы победить, нужно будет применить хитрость или заручиться поддержкой наёмников.

Тому есть две причины: во-первых, так приключения получаются намного более достоверными, сложными и интересными, а во-вторых, для того, чтобы подогнать любой из созданных нами блоков правил под каждую конкретную группу героев, придётся потратить слишком много времени и сил. Например, если персонажи наймут 40 опытных бойцов, то это не значит, что каждая группа разбойников и орков из-за этого внезапно тоже увеличится в размерах. Это значит, что, как и в реальной жизни, путешествовать по миру большой группой безопаснее.

Разумеется, услуги наёмников придётся оплачивать, а также делиться с ними добычей (или выдавать им жалование). Кроме того, героям предстоит столкнуться с бунтовщиками и дебоширами, которые неизбежно будут появляться в их отряде. Как гласит пословица, в каждом стаде есть паршивая овца. Помимо этого, на *проверки славы* будут налагаться штрафы, поскольку герои реже станут попадать в ситуации, когда им противостоят превосходящие силы противника.

Тем не менее, ведущему имеет смысл вносить некоторые изменения в случайные встречи для того, чтобы они в большей степени соответствовали возможностям героев. Если искатели приключений путешествуют настолько большой группой, что ничто не представляет для них опасности, смело поднимайте уровень сложности значимых случайных встреч — вроде столкновения с целым племенем орков или группой великанов-охотников. Через некоторое время вы научитесь интуитивно понимать возможности персонажей безо всяких формул.

Не переживайте, если отряд потеряет в своих путешествиях нескольких статистов. Даже герои известных книг редко добираются до конца своих приключений, не лишившись при этом ни одного верного помощника.

На охоту!

Голодные персонажи могут использовать в пищу большинство живых существ, описанных в этой книге. В результате удачной охоты зачастую можно поймать несколько крупных зверей.

Далеко не в каждой кампании героям необходимо охотиться ради пропитания, но если они заблудились на ледяных пустошах или в тёмных подземных пещерах, рано или поздно им придётся искать себе пищу.

Считается, что опытный охотник (прошедший *проверку выживания*) может получить d6 дневных рационов, разделав тушу существа средних размеров (*размер +0*). Каждая единица *размера* добычи увеличивает это число на d6. С туши мамонта (*размер +7*), например, можно получить 8d6 рационов.

Ведущий должен учитывать *особенности* жертвы. К примеру, разумных или ядовитых созданий, как правило, нельзя употреблять в пищу.

ОСОБЕННОСТИ СУЩЕСТВ

Безмозглость

Безмозглые существа не обладают разумом и поэтому невосприимчивы к *страху*, не могут быть целью *поединков воли*, *уловок* или таких сверхъестественных сил, как *кукла*.

Бесплотность

Призраки, духи и подобные им нематериальные существа лишены телесного воплощения в физическом мире (или же могут принимать его по желанию). Их нельзя поразить обычным оружием, и, если не сказано обратного, их можно заметить только в том случае, если они сами пожелают этого. На бесплотных существ можно воздействовать при помощи магических предметов, зачарованного оружия и сверхъестественных сил.

Большинство бесплотных существ способно воздействовать на объекты физического мира (например, кидаться различными предметами, сражаться с помощью призрачных мечей или даже сталкивать персонажей со ступеней тёмных лестниц).

Бесплотные существа не обладают *особенностью нежить*, она предназначена только для материальных созданий.

Бесстрашие

Лишённые разума существа, некоторые разновидности нежити, элементали и подобные им создания не подвержены слабостям смертного мозга. Бесстрашные существа не поддаются *страху* и *запугиванию* (но на них можно воздействовать при помощи *навыка провокации*).

Броня

Броня существа добавляется к его *стойкости* (уже учтено в параметрах) и, как правило, распространяется на все части его тела. Прочная шкура обычно даёт 2 пункта *брони*.

Быстрая регенерация

Быстрая регенерация позволяет раненому существу совершать *проверку выносливости* каждый *раунд*, чтобы исцелять полученные *ранения* (даже после того, как существо было «убито»). В случае успеха ему удаётся исцелить одно *ранение* (или избавиться от статуса *при смерти*), при *подъёме* исцеляются сразу два. Большинство существ, обладающих этой *особенностью*, также обладают *слабостью* или *уязвимостью* (например, огонь). *Ранения*, связанные с одной из них, не исцеляются при помощи *регенерации*, а заживают естественным путем.

Помимо этого, существа с *быстрой регенерацией* получают +2 к *проверке характера* при попытках выйти из *шока*.

Вестник божества

Вестники — это божественные посланники в царстве смертных. Перечисленные ниже *особенности* есть у всех вестников:

- у всех вестников есть *навык веры* d12+2, и они используют d10 в качестве *дикого кубика* при *проверках* этого *параметра*;
- каждый вестник обладает *религиозной чертой*, связанной с его божеством.
- невосприимчивость к *страху* и *запугиванию*;
- невосприимчивость к *ядам*, *болезням* и *усталости*, вызываемой условиями окружающей среды;
- не получают *урона* от немагических атак;
- +4 к *проверкам параметров* при сопротивлении магии и +4 к *броне* против наносящих *урон* магических эффектов;

- каждый раз при получении урона вестники совершают *проверку на прочность*, не тратя на это фишку;
- *крепкий* — находясь *в шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, вводящих его *в шок* повторно.

Водный

Естественной средой обитания существа является вода. Оно прекрасно плавает и не может утонуть. В воде его *шаг* соответствует значению *навыка плавания*, но некоторые существа (в особенности это касается рыб) могут передвигаться с более высокой скоростью.

Вцепиться в горло

Многие существа инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае *подъёма* при атаке существо с такой *особенностью* поражает наименее защищённую *бронёй* область тела противника.

Демон

Демоны происходят из Бездны, которая является аналогом Преисподней в мире Hellfrost. Некоторые из них — «истинные» демоны, появившиеся на заре времён. Другие — порченые души, которых пытали и преобразили по своей прихоти князья демонов. Несмотря на то, что демоны отличаются друг от друга и видом, и силами, всех их объединяют следующие параметры:

- +2 к попыткам выйти *из шока*;
- невосприимчивость к *ядам* и *болезням*;
- +2 к *стойкости* против немагических атак, за исключением атак звёздным металлом.

Дыхание

Существо умеет выдыхать ту или иную субстанцию, опасную для его противников. Когда оно предпринимает это действие, используйте *конусный шаблон*. Каждый персонаж, оказавшийся в пределах *шаблона*, может совершить *проверку ловкости (–2)* для того, чтобы попытаться избежать атаки. В случае провала цель получает *урон*, указанный в описании особенности. В течение одного и того же *раунда* существо не может воспользоваться и дыханием, и атаковать иным образом — вы должны выбрать что-то одно.

Аспекты

У наносящих *урон особенностей* может быть указан *аспект*. Не применяйте его дополнительные эффекты, указанные в главе Заклинания книги «Hellfrost: Ледяное пекло», — они либо уже учтены в описании особенности, либо не действуют. *Аспекты* приведены только для учёта *невосприимчивости, уязвимости* и т. п.

«Поджог» в описании атаки означает, что существо, получившее от неё *урон*, должно совершить *проверку на возгорание* (смотрите *опасность* «Огонь» в «Дневнике авантюриста»).

Житель гор

Существо не получает штрафов за *пересечённую местность* в горах и холмах. При использовании правил *путешествий по суше* они считают такую местность более проходимой на одну категорию.

Житель леса

Существо не получает штрафов за *пересечённую местность* в лесу. При использовании правил *путешествий по суше* они считают такую местность более проходимой на одну категорию.

Заражение

Всякий раз, когда персонаж оказывается *в шоке* или получает *ранение* в результате нападения существа, являющегося переносчиком заражения, он должен осуществить *проверку выносливости*. Модификаторы *проверки* и последствия *провала* приведены в описании существа.

Крепкий

Очень стойкие и выносливые существа способны перенести значительное количество лёгких ранений, какими бы болезненными они ни были.

Повторное введение существа *в шок* не наносит ему *ранение*.

Медвежья хватка

На самом деле, медведи не пытаются схватить своих жертв. Они используют свой вес для того, чтобы прижать противника к земле, после чего разрывают его тело зубами и когтями. В случае *подъёма* при атаке медведь прижимает к земле своего врага. Противник способен только пытаться вырваться из медвежьей хватки в свой *ход*, для чего ему потребуется пройти *встречную проверку силы* с *подъёмом*, совершив *действие*.

Механизм/голем

Големы и некоторые другие искусственно созданные существа обладают схожими свойствами. Некоторые из них наделены собственной волей, тогда как другие представляют собой неразумные механизмы, исполняющие приказы своего загадочного хозяина.

Вне зависимости от своего происхождения или материала, из которого они изготовлены, подобные создания обладают следующими преимуществами перед существами из плоти и крови:

- +2 при попытке выйти *из шока*;
- не получают дополнительного *урона* от *прицельных атак* (если в их описании не указано обратного);
- невосприимчивость к *ядам* и *болезням*;
- будучи *дикими картами*, игнорируют штрафы за *ранения*.

Наскок

Существа нередко пытаются поразить своего противника с наскоку. Создание с такой *особенностью* может прыгнуть на d6+2 *клетки* по прямой, чтобы атаковать противника. В этом случае оно получает +2 к атаке и *урону*.

Невосприимчивость

Особенность отличается от описанной в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста».

Существа, родившиеся в огне, не страдают от жара, а порождения кошмара, состоящие из чистого электричества, вряд ли окажутся восприимчивы к удару молнии.

Невосприимчивость существа всегда связана с конкретным типом атаки (например, огонь, холод, электричество и т. д.). Эти создания не являются неуязвимыми, они всего лишь игнорируют *урон* от соответствующих типов атак. Существо не получает *урон* от атак, к которым у него *невосприимчивость*. Вдобавок оно невосприимчиво к влиянию соответствующей окружающей среды (эффект подобен действию силы *защиты от окружающей среды*) в случаях, когда это применимо.

Если не сказано иного, *невосприимчивость (холод)* защищает от урона не только от *холода*, но также от *льда* и *холодного пламени*, а *невосприимчивость (огонь)* — в том числе от *жара*.

Обратите внимание, что *невосприимчивость* к немагическим атакам в сочетании со *слабостью* или *уязвимостью* к *огню* означает, что даже немагический *огонь* наносит существу положенный *урон*.

Нежить

Зомби, скелетов и подобную им нежить довольно сложно уничтожить. Ниже приведены преимущества, которыми обладают эти жуткие существа:

- +2 к *стойкости* (уже учтено в параметрах);
- +2 к попыткам выйти *из шока*;
- не получает дополнительного *урона* от *прицельных атак*;
- невосприимчивость к *ядам* и *болезням*;
- будучи *дикой картой*, игнорирует штрафы за *ранения*.

Неуязвимость

Неуязвимые существа могут оказаться *в шоке*, но *урон* они получают только тогда, когда персонажи воздействуют на их *слабости* или *уязвимости* (у всех существ с *неуязвимостью* есть хотя бы одна из них).

Парализующий яд

Определённые ядовитые существа могут мгновенно парализовать противника, сделав его лёгкой добычей. Персонаж, который получает *ранение* или оказывается *в шоке* в результате атаки подобного создания, должен совершить *проверку*

выносливости. При *провале* персонаж парализован, не может действовать и даже разговаривать в течение 2d6 *раундов* (если в описании не указан другой срок), а его *защита* уменьшается до 2.

Перемещение под землёй

Существо может перемещаться под землёй, что позволяет ему появляться как будто из ниоткуда и нападать внезапно. В описании особенности указано расстояние, которое оно способно преодолеть под землёй в течение *раунда*, и в некоторых случаях — ограничения на материал, сквозь который создание может перемещаться. Таких существ нельзя атаковать, пока они находятся под землёй, если, конечно же, у противника нет каких-либо особых средств, позволяющих ему обнаружить их и преодолеть защищающий их слой почвы.

Существо при желании может сначала переместиться под землёй и в том же *раунде* появиться из-под земли в любом месте в пределах *шага*, указанного для этой способности.

Такие существа атакуют, внезапно появляясь рядом со своими противниками. Чтобы застать цель *врасплох*, атакующее создание осуществляет

Параметры существ

Возможно, вы новичок в правилах Savage Worlds, и эта книга — ваша первая покупка, или вы просто листаете эту книгу в магазине и думаете, что же означают все эти параметры. Ниже приведены пояснения, которые помогут вам разобраться.

Характеристики: у всех существ есть пять *характеристик*, каждая из которых имеет значение, соответствующее количеству граней игральной кости. Чем оно выше, тем лучше развита *характеристика*.

Навыки: у *навыков* так же, как и у *характеристик*, есть значение, соответствующее типу игральной кости. В описании существа приведены наиболее свойственные ему полезные *навыки*. При желании этот список можно дополнять, особенно в случае с *архетипами*. Например, у *эльфов-лесничих* не указан *навык судовождения*, но если вы хотите поселить их рядом с рекой, смело добавляйте его со значением d6.

Язык: разумные существа умеют говорить, но чаще всего знают только свой родной язык. Некоторые смышлёные или авторитетные представители их сообществ владеют торговым наречием либо языком одного из цивилизованных народов, а то и несколькими. Ведущий волен наделять чудовищ знанием любых языков.

Шаг: скорость наземного передвижения существа измеряется в *клетках* игрового поля (если оно используется). У большинства существ *бег* d6, а иное значение будет указано в скобках после *шага*. Скорость водных и летающих тварей указана в описании их *особенностей*.

Защита: сложность попадания по существу в ближнем бою. Чтобы атака была успешной, нападающий должен получить результат *проверки драки*, равный значению *защиты* цели или выше.

Стойкость: сложность нанесения существу повреждений. Чтобы определить тяжесть ранения, нужно сравнить *урон* от атаки со *стойкостью* цели. Если у существа есть какая-либо *броня*, её значение прибавляется к *стойкости* (уже учтено в параметрах) и указывается в скобках. Это упрощает расчёт *урона* от оружия, обладающего *бронебойностью (ББ)*.

Харизма: не указана у большинства чудовищ, поскольку практически не нужна им. Она используется как модификатор при проверках социальных *навыков*, например, *убеждения*.

Черты и изъяны: это достоинства и недостатки, которыми наделены персонажи игроков. Многие чудовища ими не обладают. Описания многих *черт* и *изъянов* приведены в книгах «Savage Worlds: Дневник авантюриста» и «Hellfrost: Ледяное пекло».

Снаряжение: у некоторых существ имеются при себе полезные предметы. Для удобства параметры оружия и брони указаны непосредственно в описании чудовищ.

Добыча: тип *добычи*, определяющий её ценность по *таблице* на стр. 4.

Особенности: различные способности, отличающие чудовищ от персонажей игроков. Описания распространённых *особенностей* приведены в начале этой книги, а редких и уникальных — в параметрах существа.

встречную проверку маскировки против *внимания* цели. В случае *успеха* оно получает +2 к *проверкам* атаки и *урона* в течение *раунда* и +4 при *подъёме*. Если жертва наготове и выигрывает *проверку*, она может попытаться прервать атаку существа согласно правилам.

Полёт

За один *раунд* существо может преодолевать по воздуху расстояние, равное его *шагу*, указанному для этой способности. При этом модификаторы, связанные с *пересечённой местностью*, игнорируются.

Полуводный

Существо может задерживать дыхание под водой на гораздо более длительный срок, чем, например, люди. В такой ситуации оно получает уровень *усталости* раз в промежуток времени, указанный в описании особенности. Оказавшись *при смерти*, существо должно совершить *проверку выносливости* (и повторять её каждую последующую минуту пребывания под водой), в случае *провала* которой погибает. Каждые 5 минут, проведённые на воздухе, снимается один уровень *усталости*.

Если *шаг* существа в воде отличается от стандартного (половина значения *навыка плавания*), это указывается в описании особенности.

Поток

Существо умеет направлять поток той или иной субстанции, опасной для его врагов. Когда оно совершает это действие, используйте *конусный шаблон*. Успешность атаки определяется *проверкой стрельбы*. Каждый персонаж, оказавшийся в пределах *шаблона*, может осуществить *проверку ловкости* против результата *проверки стрельбы* существа, чтобы попытаться избежать атаки. В случае *провала* цель получает *урон*, указанный в описании особенности.

Просачивание

Некоторые существа способны проникать сквозь щели и замочные скважины. Они могут делать это по тем же правилам, как если бы двигались по *пересечённой местности*. Если не указано обратного, существо не может просачиваться сквозь пористые материалы (например, ткань) — ему необходимо полноценное отверстие в преграде.

Разбег

Существа нередко пытаются поразить своего противника с разбегу. Если создание с такой *особенностью* может преодолеть хотя бы 6 клеток перед атакой, оно получает +4 к *урону*. Чаще всего такой *урон* наносится рогами.

Размер

От *размера* существа зависит количество *урона*, которое оно способно выдержать. Модификатор *размера* прибавляется к *стойкости* существа (уже учтено в параметрах), чтобы таким образом отразить его массу и величину. Обратите внимание на то, что *размер* существа никак не связан с его *выносливостью*. Даже могучий великан может схватить простуду или переутомиться.

Минимальная стойкость: независимо от модификаторов, большинство существ обладает минимальной *стойкостью* 2. Только у насекомых и подобных им созданий может быть *стойкость* 1.

Мелкий (размер –2)

По существам размером с крысу или пикси очень сложно попасть, особенно если они двигаются. На атаки, направленные против них, обычно налагается штраф –2.

Крупный (размер +4 — +7)

Персонажи, нападающие на крупное существо, которое не уступает размерами носорогу, обычно получают +2 к *проверкам* атаки.

Огромный (размер +8 и больше)

Поистине огромных существ размером с дракона обычно атакуют с +4.

Следует отметить, что все вышеперечисленные модификаторы атаки являются относительными. Два *мамонта* не получают соответствующих преимуществ, сражаясь друг с другом, но *пикси*, кото-

рая вступает в бой на стороне одного из них, получает +4 к атаке. Если *мамонт* пытается нанести ответный удар, то на *проверку* его атаки налагается штраф –4.

Размер атакующего	Размер цели			
	М	С	К	О
Мелкий	—	+2	+4	+6
Средний	–2	—	+2	+4
Крупный	–4	–2	—	+2
Огромный	–6	–4	–2	—

Гигантский (размер +9 и больше)

Гигантские существа обладают *тяжёлой бронёй*, и потому их можно поразить только *тяжёлым оружием*, а все их атаки полностью соответствуют атакам при помощи *тяжёлого оружия*.

Эти гиганты могут использовать преимущества своего огромного веса, топча врагов или препятствия. В подобных случаях вам нужно добавить их *размер* к *проверке силы*. Не забудьте при этом отнять от *проверки размер* их противника.

Всегда включает *особенность огромный*.

Растение

Растения-монстры редки в Рассилоне, но все же существуют. Некоторые из них похожи на несколько видоизменённые хищные растения из нашего мира, другие — разумны, а третьи — вовсе пробуждены к жизни могущественной магией земли или природы. Любое растение, которое может доставить неприятности искателям приключений, имеет следующие особенности:

- +2 к попыткам выйти *из шока*;
- не получает дополнительного *урона* от *прицельных атак*;

ОТБРАСЫВАНИЕ

Физические атаки более крупных существ могут свалить с ног противников меньшего *размера*. Чтобы отбросить противника, атакующий должен успешно пройти *проверку драки*. Удар не обязательно должен нанести *урон*, достаточно будет, если он просто попадет в цель. Противостоять этому воздействию невозможно: ни один человек не способен остаться на ногах, получив от ледяного великана удар огромным боевым топором.

Противник, отброшенный и столкнувшийся с твёрдым объектом, оказывается *в шоке* (тюк сена или стеклянное окно, например, твёрдыми не считаются). Этот эффект учитывается отдельно от *урона*, причинённого непосредственно атакой. Враг, находящийся *в шоке* после атаки, которая затем отбрасывает его на твёрдый объект, может повторно оказаться *в шоке* от столкновения и получить *ранение*. Противник вправе пройти *проверку на прочность*, чтобы избежать полученного от атаки *урона*, или потратить *фишку* для выхода *из шока* до того, как будет отброшен ударом.

Этот эффект зависит от разницы *размеров* атакующего и жертвы. Например, *огр* (*размер +3*) на четыре *размера* больше, чем *энгро* (*размер –1*). При этом *огр* всего на два *размера* больше *орка-воина* (*размер +1*).

Размер атакующего больше на	Эффект
1 или меньше	нет
от 2 до 3	жертва отброшена на 1 *клетку* назад, падает и оказывается *распластана*
от 4 до 7	жертва отброшена на d4 *клеток* назад, падает и оказывается *распластана*
от 8 до 11	жертва отброшена на d8 *клеток* назад, падает и оказывается *распластана*
12 или больше	жертва отброшена на 2d6 *клеток* назад, падает и оказывается *распластана*

- не получает *урон* от колющих атак, например, стрелами или копьями;
- растение со *смекалкой (Ж)* не может быть целью *поединков воли*;
- будучи *дикой картой*, игнорирует штрафы за *ранения*.

Рой/стая

Иногда самый маленький враг оказывается самым опасным. *Рой* или *стая* считается единым существом и попросту рассеивается, оказавшись *при смерти* (*статист* — получив *ранение*). *Рой/стая* обладает следующими особенностями:

- +2 к *защите*;
- занимает область, соответствующую *малому/среднему/большому шаблону* и каждый *раунд* атакует всех в его пределах, автоматически попадая и поражая наименее защищённую *бронёй* область тела жертв; *урон* (или другой эффект) указан в описании особенности;
- не получает *урон* от колющего и рубящего оружия, поскольку состоит из десятков, сотен, а то и тысяч особей; *атака по площади* действует согласно правилам;
- персонаж может пытаться давить существ, составляющих *рой/стаю*, совершая *проверку драки* и нанося *урон*, равный значению своей *силы*;
- от *роя/стаи* обычно можно уйти, прыгнув в воду. Если же речь идёт о водных тварях, например, пираньях, то наоборот, — выбравшись из воды.

Слабость

Некоторые существа сталкиваются с неприятными последствиями, если атакующие воспользовались их *слабостями*. Например, отвлекаются от противников или получают дополнительный *урон*. *Слабости* и их возможные последствия указаны в описаниях созданий.

Неуязвимые существа могут быть уничтожены только при условии воздействия на их *слабость*. Они способны испытывать боль или даже могут оказаться *в шоке* от других атак, но, только воспользовавшись их *слабостями*, можно нанести им *ранение*. Вампир, к примеру, игнорирует *ранения*, нанесённые мечами и стрелами, но получает *урон* при ударе деревянным колом в сердце.

Смертоносная аура

Существо окутано аурой, наносящей повреждения окружающим. Когда оно заканчивает своё *движение*, все на соседних с ним *клетках* получают *урон*, указанный в описании особенности. Само существо не подвержено действию своей ауры.

Сумеречное зрение

Сумеречное зрение позволяет существу игнорировать штрафы за *сумрак (–1)* и *темноту (–2)*, но не за *кромешный мрак (–4)*. Модификаторы *маскировки* за *сумрак* и *темноту* не применяются при попытках остаться незамеченным для этого создания.

Темновидение

Темновидение позволяет существу игнорировать любые штрафы за плохое освещение. Модификаторы *маскировки* за *сумрак*, *темноту* и *кромешный мрак* не применяются при попытках остаться незамеченным для этого создания.

Тепловидение

Ночные существа нередко видят окружающий мир в инфракрасном диапазоне и ориентируются на источники тепла. Создания, обладающие этой *особенностью*, получают только половину штрафа (округляется в меньшую сторону) за плохое освещение, атакуя живых существ. Кроме того, модификаторы *маскировки* за *сумрак*, *темноту* и *кромешный мрак* также уменьшаются вдвое при попытках остаться незамеченным для этого создания.

Изобретательные персонажи могут попытаться найти способ скрыться от взора подобных тварей. Можно покрыть тело грязью или использовать специальные заклинания, чтобы защититься от обнаружения при помощи *тепловидения*. Стоит также отметить, что существа с *тепловидением* практически всегда обладают обычным зрением тоже.

Удар хвостом

Эта *особенность* характерна для *огромных* существ. Существо может нанести *удар хвостом* по всем противникам, которые располагаются сразу же за его спиной в прямоугольной области, размеры которой могут отличаться у разных существ от 1 × 3 *клеток* до 5 × 10 *клеток*. Первое число обозначает длину, второе — ширину области. Для этой атаки используется *навык драки*. *Урон* указан в описании особенности (обычно *сила* –2).

Ужас

Особенно ужасные монстры вынуждают персонажей совершать *проверки храбрости* при одном взгляде на них. Невыразимо страшные существа могут также налагать штрафы на эти *проверки*. К примеру, чудовище, в описании которого указано «*ужас (–2)*», вынуждает увидевших его персонажей совершать *проверки храбрости (–2)*. Смотрите *правила по страху* в «Дневнике авантюриста», где описаны последствия *провалов* подобных *проверок*.

Устойчивость

У монстра есть *устойчивость* (но не полная *невосприимчивость*), вдвое снижающая *урон* определенного типа. Разделите результат *проверки урона* пополам, прежде чем сравнить его со *стойкостью* существа. Вдобавок оно невосприимчиво к влиянию соответствующей окружающей среды (эффект подобен действию силы *защиты от окружающей среды*) в случаях, когда это применимо.

Если не сказано иного, *устойчивость (холод)* защищает не только от *холода*, но также от *льда* и *холодного пламени*, а *устойчивость (огонь)* — в том числе от *жара*.

Уязвимость

Существо уязвимо к атакам определенного типа. *Урон* от них увеличивается на 4.

Если не сказано иного, существа с *уязвимостью (холод)* подвержены воздействию не только *холода*, но также *льда* и *холодного пламени*, а с *уязвимостью (огонь)* — в том числе *жара*.

Уязвимость+

То же, что *уязвимость*, но *урон* удваивается, а не увеличивается на 4.

Хождение по стенам

Некоторые существа способны передвигаться по стенам. Они совершают *проверки лазанья* только в самых сложных и стрессовых ситуациях — во всех остальных случаях они без труда могут перемещаться по вертикальным или отвесным поверхностям с такой же лёгкостью, как люди ходят по земле.

Шаг существа с этой *особенностью* при передвижении по стенам соответствует его обычному *шагу*. Оно также может перемещаться по стенам *бегом*, если в его описании не указано обратного.

Элементаль

Воздух, земля, огонь и вода являются основой элементальных миров, где обитают странные и невообразимые существа, обладающие следующими особенностями:

- не получает дополнительного *урона* от *прицельных атак*;
- невосприимчивость к *страху* и *запугиванию*;
- невосприимчивость к *ядам* и *болезням*;
- будучи *дикой картой*, игнорирует штрафы за *ранения*.

Яд

Змеи, ящеры и другие подобные твари могут послужить причиной отравления персонажа.

Существо с такой *особенностью* отравляет жертву, кусая или царапая её. Для этого ему необходимо ввести жертву хотя бы *в шок*, вынуждая её совершить *проверку выносливости*, на которую распространяются модификаторы, связанные с силой яда (модификатор указывается после *особенности*). Последствия *провала* указаны в описании существа.

Яростный наскок

Существо может прыгнуть на d6 *клеток* и получить +4 к атаке и *урону*. При использовании этого *манёвра* его *защита* уменьшается на 2 до начала его следующего *хода*.

АРХЕТИПЫ

Для удобства все представленные архетипы описывают людей, если не указано иное. Если вы хотите создать, например, эльфа-мага стихий, энгро-вора или хладорождённого-наёмника, просто добавьте к параметрам выбранного архетипа *черты* и *изъяны*, соответствующие представителям нужного *народа*, и всё готово.

Архетипы также представляют собой набор «шаблонных» персонажей ведущего, обладающих характерными для той или иной социальной роли *чертами* и *изъянами*. Для создания уникальной личности просто измените список *черт* и *изъянов* так, чтобы он соответствовал вашему представлению о персонаже.

Например, обычно у *мага* нет *черты алхимия*. Если же вы хотите, чтобы персонаж ведущего владел не только магией, но и искусством создавать алхимические изделия — просто добавьте эту *черту* к шаблону. Более того, *маг холода*, который будет периодически появляться в вашем приключении в роли злодея, должен иметь несколько *черт* *искусное колдовство*, чтобы стать опасным и запоминающимся противником.

Точно так же любому *обывателю* можно придать некоторую индивидуальность, наделив его парой дополнительных *навыков* и воспользовавшись *таблицей характеров* из книги «Дневник авантюриста». К примеру, охотнику, чтобы справляться со своей работой, достаточно иметь значения *навыков стрельбы*, *маскировки* и *выживания* равные d6. Очень хороший охотник может, помимо этого, обладать ещё и *чертой егерь*.

Всё вышесказанное, конечно же, применимо и к другим архетипам. Чтобы создать неуверенного в себе *рыцаря Ворона*, просто сократите модификатор, увеличивающий командный радиус, до +1 клетки, уберите *хладнокровие* и не давайте ему никаких *лидерских черт*, кроме, собственно, *командного голоса*. Вы можете даже добавить такому персонажу *изъян перестраховщик*, чтобы отразить его потребность всё планировать в мельчайших подробностях, прежде чем отдавать приказы, даже если орки находятся уже всего лишь в пяти шагах и стремительно приближаются.

Создаёте ли вы антагонистов с нуля или путём изменения тех или иных архетипов, не стоит уделять им столько же внимания, сколько вы уделили бы своему персонажу, будучи игроком. Просто дайте им *параметры*, *изъяны* и *навыки*, которые посчитаете нужными, и не задумывайтесь особо о соответствии требованиям, предъявляемым к *чертам*: злодеи не всегда подчиняются тем же правилам, что и герои.

Аристократ

В большинстве областей аристократы являются сливками общества. Они владеют или управляют большей частью земель, собирают налоги с населения, а также призывают крестьян в ополчение (фирд); помимо этого они обеспечивают население должной защитой. Некоторые аристократы — действительно хорошие люди, считающие своим долгом служить своим подданным. Другие — тираны, относящиеся к свободным гражданам лишь немногим лучше, чем к рабам.

Ниже приведены параметры аристократов, прошедших военное обучение. При желании их можно наделить *боевыми чертами*, чтобы получить более сильных персонажей. Чтобы сделать аристократов, предпочитающих дипломатический путь решения проблем, можно понизить значение *навыка драки* и физических *характеристик*, а вместо этого поднять *навык убеждения* и добавить *черту харизматичный*.

Низший аристократ

Низшими аристократами могут быть сакские риддеры, лендманны или хаульды, финнарские ателинены или вапахерра, а также рыцари, бароны или графы анари.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d6, внимание d6, драка d8, запугивание d8, знание (военное дело) d8, метание d6, стрельба d6, судовождение d6, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** +2.

Изъяны: различные.

Черты: аристократ, боевой пыл, командный голос, полезные связи (аристократы).

Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, длинный меч *(сила+d8)*, лошадь, украшения, d6 охранников *(хускарлы, см. стр. 30)*.

Добыча: богатая на человеке, дома — сокровище.

Высший аристократ

Высшими аристократами могут быть могущественные ярлы или конунги саксов, герцоги и короли анари, или крейви финнар.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d8, внимание d8, драка d10, запугивание d10, знание (военное дело) d10, метание d10, стрельба d8, судовождение d8, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 10 (3); **харизма:** +2.

Изъяны: различные.

Черты: аристократ, богатство+, боевой пыл, держать строй!, командный голос, полезные связи (аристократы).

Снаряжение: латная кираса *(+3)*, кольчужные рукава и чулки *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, длинный меч *(сила+d8)*, изысканные украшения, лошадь, 2d6 охранников *(считаются хускарлами, см. стр. 30)*.

Добыча: богатая на человеке, дома — d3 (d6÷2) сокровищ.

Придворный

Придворные — больше чем слуги; это советники, которые часто занимают важные должности при дворе. Если персонажи не знают аристократа лично, им скорее всего придётся вести большую часть дел с ним через его доверенное лицо, обычно сенешаля или герольда.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: верховая езда d6, внимание d8, драка d4, знание (геральдика) d8, убеждение d8, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.

Изъяны: различные.

Черты: харизматичный.

Снаряжение: короткий меч *(сила+d6)*, изысканная одежда.

Добыча: скудная или ценная в зависимости от статуса.

Вор

Воры зарабатывают себе на жизнь кражей различных ценных вещей. В мелких и крупных городах эти преступники обычно объединяются в гильдии. Вести дела с такими хитрыми партнёрами может быть непросто, но воровские гильдии часто являются отличными источниками информации. Если вы сможете найти их.

Вор

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: взлом d8, внимание d8, драка d6, лазанье d8, маскировка d8, метание d8, провокация d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.

Изъяны: различные.

Черты: вор.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, короткий меч *(сила+d6)*, метательные ножи *(дистанция: 3/6/12, урон: сила+d4)*.

Добыча: скудная, ценная в логове.

Вор-мастер

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: взлом d12, внимание d10, драка d6, лазанье d10, маскировка d12, метание d8, провокация d8, уличное чутьё d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.
Изъяны: подчинённый, различные другие.
Черты: акробат, полезные связи (гильдия воров), уклонение, вор из гильдии *(дикий кубик d8 при проверках навыка взлома)*, хладнокровие, вор.
Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, короткий меч *(сила+d6)*, метательные ножи *(дистанция: 3/6/12, урон: сила+d4)*.
Добыча: ценная, богатая в логове.

Высший маг

Высшие маги — это волшебники-аристократы родом из Магократии. Их искусство требует посоха, с помощью которого они фокусируют свою силу. Без этого необходимого инструмента немногие чародеи решаются творить заклинания.

Начинающий высший маг

Эти параметры можно использовать для мага Первой или Второй сферы, независимо от его социального статуса.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d6, внимание d8, высшая магия d8, драка d4, запугивание d6, провокация d6, убеждение d6, уличное чутьё d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.
Изъяны: различные (часто заносчивость).
Черты: аристократ, мистический дар (высшая магия), полезные связи (высшие маги), усиленный посох (любые 2 усиления).
Силы: доспех *(электрический щит)*, рассеивание *(лучи, испускаемые посохом)*, сокрушение *(оружие окружено молниями)*, стрела *(молния)*.
Снаряжение: посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)*.
Добыча: ценная.

Опытный высший маг

Эти параметры можно использовать для мага Третьей или Четвёртой сферы, независимо от его социального статуса.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d8, внимание d8, высшая магия d12, драка d6, запугивание d10, маскировка d6, провокация d8, убеждение d10, уличное чутьё d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.
Изъяны: различные (часто заносчивость).
Черты: аристократ, концентрация+, мистический дар (высшая магия), полезные связи (высшие маги), усиленный посох (любые 4 усиления), фокус+.
Силы: губительная сфера *(электричество)*, доспех *(электрический щит)*, защита от окружающей среды *(слабо потрескивающая электрическая аура)*, оглушение *(слово силы)*, рассеивание *(лучи, испускаемые посохом)*, сокрушение *(оружие окружено молниями)*, стрела *(молния)*.
Снаряжение: посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)*.
Добыча: богатая.

Дуэлянт

Этот типаж может быть профессиональным дуэлянтом; магом невысокого статуса, который желает сделать себе имя на арене; или не самым сильным заступником одного из благородных домов.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, высшая магия d8, драка d4, запугивание d6, маскировка d6, провокация d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +2.
Изъяны: различные (часто заносчивость).
Черты: аристократ, искусное колдовство (стрела: пробивание доспеха, дистанция), концентрация, мистический дар (высшая магия), стремительный, усиленный посох (хранение заклинаний: стрела).
Силы: волна *(призрачные руки толкают жертв)*, доспех *(призрачный щит)*, рассеивание *(лучи, испускаемые посохом)*, стрела *(луч света)*.

Снаряжение: посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)*.
Добыча: ценная.

Опытный дуэлянт

Опытный дуэлянт — это чемпион арены или заступник крупного благородного дома.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d10.
Навыки: внимание d8, высшая магия d10, драка d6, запугивание d10, маскировка d6, провокация d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** +2.
Изъяны: различные (часто заносчивость и самоуверенность).
Черты: аристократ, искусное колдовство (стрела: пробивание доспеха, дистанция, мастерство), концентрация+, мистический дар (высшая магия), стремительный, усиленный посох (хранение заклинаний: стрела, щит), фокус+, хладнокровие.
Силы: волна *(призрачные руки толкают жертв)*, доспех *(призрачный щит)*, оглушение *(раскат грома)*, рассеивание *(лучи, испускаемые посохом)*, стрела *(луч света)*, щит *(призрачные руки отражают удары)*.
Снаряжение: посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)*.
Добыча: богатая.

Маг стихий

Маги стихий призывают мощь воды, воздуха, земли и огня. Многие, хотя и далеко не все из них, являются членами Содружества — древнего и могущественного ордена магов.

Начинающий маг стихий

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d6, запугивание d8, знание (магия) d8, магия стихий d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** 0.
Изъяны: различные.
Черты: мистический дар (магия стихий).
Силы: зависят от стихии.
Воздух: полиглот *(духи воздуха переводят слова)*, управление элементами *(воздух)*, щит *(ветер)*.
Вода: управление элементами *(вода)*, исцеление *(исцеляющая влага течёт из рук)*, оглушение *(поперхнуться водой)*.
Земля: доспех *(каменная кожа)*, подземный ход *(земля разверзается)*, управление элементами *(земля)*.
Огонь: стрела *(огненные стрелы)*, управление элементами *(огонь)*, щит *(горячее марево)*.
Снаряжение: различное.
Добыча: ценная.

Опытный маг стихий

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d6, запугивание d8, знание (магия) d10, магия стихий d12.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** 0.
Изъяны: различные.
Черты: концентрация, мистический дар (магия стихий), повелитель стихий *(маг владеет двумя стихиями, — дважды бросьте d4, чтобы определить, какими)*, полезные связи (Содружество), фокус.
Силы: зависят от стихии.
Воздух: полиглот *(духи воздуха переводят слова)*, превращение в элементаля *(воздух)*, стрела *(порыв ветра)*, телепортация *(исчезает в смерче)*, управление элементами *(воздух)*, щит *(ветер)*.
Вода: волна *(поток воды)*, исцеление *(исцеляющая влага течёт из рук)*, оглушение *(поперхнуться водой)*, поддержка *(исцеляющая влага течёт из рук)*, превращение в элементаля *(вода)*, управление элементами *(вода)*.
Земля: доспех *(каменная кожа)*, землетрясение, подземный ход *(земля разверзается)*, превращение в элементаля *(земля)*, путы *(жертвы увязают в земле)*, управление элементами *(земля)*.
Огонь: взрыв *(огненный шар)*, поток *(огненное дыхание)*, превращение в элементаля *(огонь)*, стрела *(огненные стрелы)*, управление элементами *(огонь)*, щит *(горячее марево)*.
Снаряжение: различное.
Добыча: ценная.

Маг холода

Маги холода мастерски владеют ледяным волшебством. Большинство из них переселяется в северные земли, где более низкие температуры позволяют с лёгкостью творить их странную магию.

Начинающий маг холода

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, выживание d6, драка d4, запугивание d6, лазанье d6, магия холода d10, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6; **харизма:** –2.
Черты: мистический дар (магия холода).
Силы: оглушение *(порыв ледяного ветра)*, смертоносная аура *(холодное пламя)*, стрела *(сосульки)*, путы *(замораживание врага)*.
Снаряжение: различное.
Добыча: ценная.

Опытный маг холода

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, выживание d8, драка d6, запугивание d8, лазанье d6, магия холода d12, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** –2.
Изъяны: различные.
Черты: адский холод, концентрация, мистический дар (магия холода), фокус.
Силы: оглушение *(порыв ледяного ветра)*, призыв элементаля *(льда, снежуры или холодного пламени)*, путы *(замораживание врага)*, смертоносная аура *(холодное пламя)*, стрела *(сосульки)*, управление погодой *(снежная буря)*.
Снаряжение: различное.
Добыча: ценная.

Моряк

Прибрежные суда и речные баржи крайне важны для торговли. Нижеприведённые параметры также описывают экипаж ледовых судов.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d4, плавание d6, судовождение d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** 0.
Изъяны: верный друг.
Черты: — .
Снаряжение: кинжал *(сила+d4)*, копьё *(сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное)*.
Добыча: скудная / 5 моряков.

Наёмник

Продажные мечи, псы войны, спекулянты, боевые вороны — наёмные солдаты, и в Рассилоне их более чем хватает. Некоторые из них принадлежат к уважаемым отрядам, которые честны и верны своим нанимателям. Другие с радостью переходят на сторону противника, если им предложат лучшие условия.

Для описания наёмников Железной гильдии добавьте *черты наёмник из Железной гильдии* и *полезные связи (Железная гильдия)*. В случае серых легионеров добавьте *черты серый легионер* и *полезные связи (Серый легион)*. И те, и другие обладают *изъяном подчинённый*.

Наёмник

Группы наёмников обычно обладают одинаковым оружием. Поэтому можно искать отряды пикинёров, кавалеристов, застрельщиков, лучников и т. д. Приведённые параметры соответствуют среднему пехотинцу, а ниже указаны изменения, позволяющие описать другие типы воинов.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d6, метание d6, стрельба d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1); **харизма:** 0.
Изъяны: различные.
Черты: — .
Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, различное оружие. Большинство пехотинцев с одноручным оружием также используют средний щит *(защита +1)*.
Добыча: скудная / 5 солдат.

Изменения:

- **Лучник:** стрельба d8, лук *(дистанция: 12/24/48, урон: 2d6)*.
- **Всадник:** сила d8, верховая езда d6, пика кавалерийская *(сила+d8, дальность 2, ББ 2)*, верховая лошадь, конский кожаный доспех *(+1)*, седло.
- **Застрельщик:** маскировка d8, метание d8, метательное копьё *(дистанция: 3/6/12, урон: сила+d6)*.

Наёмник-ветеран

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d8, лазанье d6, маскировка d6, метание d8, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9 (2); **харизма:** 0.

Изъяны: различные.

Черты: боевая закалка.

Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, различное оружие. Большинство пехотинцев с одноручным оружием также используют средний щит *(защита +1)*.

Добыча: скудная/3 солдат.

Изменения:

- **Лучник:** стрельба d10, меткий стрелок, могучий выстрел, длинный лук *(дистанция: 15/30/60, урон: d8+d6)*.
- **Всадник:** верховая езда d10, верный зверь, пика кавалерийская *(сила+d8, дальность 2, ББ 2)*, боевая лошадь, конский латный доспех *(+3)*, боевое седло.
- **Застрельщик:** метание d10, могучий бросок, твёрдая рука, метательное копьё *(дистанция: 3/6/12, урон: сила+d6)*.

Капитан наёмников

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d8, внимание d8, драка d12, запугивание d10, знание (военное дело) d10, лазанье d6, маскировка d6, метание d10, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 10 (3); **харизма:** 0.

Изъяны: различные.

Черты: блок, боевая закалка, боевой пыл, горстка храбрецов, держать строй!, командный голос, предпочтём смерть позору!

Снаряжение: латная кираса *(+3)*, кольчужные рукава и чулки *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, различное оружие, боевая лошадь, седло.

Добыча: ценная.

Изменения:

- **Лучник:** меткий стрелок, могучий выстрел, длинный лук *(дистанция: 15/30/60, урон: сила+d6)*.
- **Всадник:** верховая езда d10, верный зверь, пика кавалерийская *(сила+d8, дальность 2, ББ 2)*, боевая лошадь, конский латный доспех *(+3)*, боевое седло.

Обыватель

Люди Рассилона сильно отличаются друг от друга, но параметры, представленные ниже, можно считать подходящими для большинства. Если добавить соответствующие *навыки*, можно описать любого человека: от скромного фермера до богатого торговца.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, знание (одно ремесло) d6, лазанье d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** 0.

Изъяны: — .

Черты: — .

Снаряжение: нож *(сила+d4)*.

Добыча: скудная/5 простолюдинов; ценная — за купцов и им подобных.

Разбойник

Территории между поселениями небезопасны даже в Землях Очага. За границами городов царит беззаконие и бродят разбойники, нападающие на небольшие поселения и подстерегающие путешественников. Изредка можно встретить шайки «благородных» грабителей, которые забирают только то, что им нужно, и никогда не оставляют своих жертв без тёплой одежды и оружия. Впрочем, остальные с удовольствием оберут жертву до нитки, перед этим прикончив её.

Разбойник

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d6, метание d6, стрельба d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** –2.
Изъяны: дурной характер, жадность (мелкий).
Черты: — .
Снаряжение: кожаная броня *(+1)*, короткий меч, булава или топор *(сила+d6)*, лук *(дистанция: 12/24/48, урон: 2d6)*.
Добыча: скудная/5 бандитов.

Атаман разбойников

Главари разбойников обычно держат своих людей в подчинении при помощи силы, а не личного обаяния и лидерских качеств. Большинство поддерживают свой авторитет за счёт страха, так что угроза унижения на глазах у банды может привести их в ужасную ярость.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d8, внимание d6, драка d10, запугивание d8, лазанье d6, маскировка d8, метание d8, стрельба d10.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** –2.
Изъяны: дурной характер, жадность (мелкий), мстительность (крупный).
Черты: блок, боевая закалка, железная воля, командный голос.
Снаряжение: кольчуга *(+2)*, длинный меч или секира *(сила+d8)*, лук *(дистанция: 12/24/48, урон: 2d6)*.
Добыча: ценная.

Реликварии

Организация, известная как Реликварий, имеет своей целью обнаружение, сбор и изучение магических предметов. При этом она ревностно охраняет свои находки.

Арканолог

Арканологи работают над раскрытием тайн создания магических предметов. Некоторые из них являются магами, но многие — просто учёные и мудрецы. В случае с магами используйте соответствующие параметры и добавьте *навыки расследования*, *знаний* и *черты*, указанные ниже.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d4, запугивание d6, знание (магия) d10, знание (история) d8, расследование d10.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** 0.
Изъяны: подчинённый, различные другие.
Черты: защита от сверхъестественного+, лингвист, полезные связи (Реликварий), реликварий (исследователь), учёный.
Снаряжение: кинжал *(сила+d4)*.
Добыча: скудная, шанс 10% найти реликвию (которую изучает арканолог).

Стражи тайн

Стражи тайн, больше известные как Хранители, являются боевым крылом, охраняющим арканологов в полевых условиях и защищающим хранилища Цитадели.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, знание (магия) d6, маскировка d6, метание d6, стрельба d6.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** 0.
Изъяны: подчинённый, различные другие.
Черты: блок, боевая закалка, полезные связи (реликварий).
Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, закрытый шлем *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, длинный меч *(сила+d8)*.
Добыча: скудная/3 стража.

Реликвус

Реликвусы — искатели, которые находят, выслеживают и достают магические предметы.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: взлом d10, внимание d10, драка d6, знание (магия) d8, лазанье d8, маскировка d10, метание d8, провокация d8, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.
Изъяны: подчинённый, различные другие.
Черты: акробат, вор, защита от сверхъестественного, полезные связи (Реликварий), реликварий (охотник), уклонение, хладнокровие.
Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, короткий меч *(сила+d6)*, метательные ножи *(3/6/12, сила+d4)*.
Добыча: скудная.

Рыцарь Ворона

Рыцари Ворона специализируются только на стратегии и тактике, не размениваясь на идеи вроде благородства и чести. С их точки зрения победа с минимальными потерями — ключ к успеху в военной кампании. Их можно нанять для командования войсками, и они часто оказываются во главе отрядов наёмников и армий аристократов. Встречаются среди них и те, кто оборачивается против цивилизованных народов и сотрудничает с бандитами или даже орками.

Приведённые ниже характеристики подходят для средних командиров. Более опытные рыцари могут обладать *чертами сила личности* и/или *прирождённый лидер*, а также большим количеством *лидерских черт* из приведённых ниже. Кроме этого, они часто являются *дикими картами*.

Рыцарь Нижней палаты

Рыцари Нижней палаты — тактики, командующие в бою небольшими отрядами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d6.
Умения: верховая езда d6, внимание d8, драка d8, знание (военное дело) d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (3); **харизма:** 0.
Изъяны: подчинённый, различные другие.
Черты: командный голос, полезные связи (рыцари Ворона), рыцарь Ворона *(+3 к командному радиусу)*, хладнокровие, **две на выбор из списка:** боевой пыл, воодушевление, держать строй! и фанатизм.
Снаряжение: латная кираса *(+3)*, кольчужные рукава и чулки *(+2)*, длинный меч *(сила+d8)*, ездовая лошадь, седло.
Добыча: скудная.

Рыцарь Верхней палаты

Рыцари Верхней палаты — стратеги, командующие целыми армиями.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d6.
Умения: верховая езда d6, внимание d8, драка d8, знание (военное дело) d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (3); **харизма:** 0.
Изъяны: подчинённый, различные другие.
Черты: командный голос, полезные связи (рыцари Ворона), рыцарь Ворона (+3 к командному радиусу), хладнокровие, **две на выбор из списка:** горстка храбрецов, мастер штурма, мастер укреплений, предпочтём смерть позору!, призыв к разрушению.
Снаряжение: латная кираса *(+3)*, кольчужные рукава и чулки *(+2)*, длинный меч *(сила+d8)*, ездовая лошадь, седло.
Добыча: ценная.

Рыцарь Очага

Рыцари Очага — стражи Земель Очага, стремящиеся сдержать продвижение орд Ледяного пекла. Когда это позволяет погода и местность, рыцари используют ледовые суда.

Рыцарь щита

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Умения: верховая езда d8, внимание d6, выживание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d6, знание (военное дело) d6, судовождение d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** 0.
Изъяны: верный друг, герой, кодекс чести, подчинённый.
Черты: боевая закалка, полезные связи (рыцари Очага), рыцарь Очага, снегоход.
Снаряжение: кольчужная рубаха *(+2)*, закрытый шлем *(+3)*, длинный меч *(сила+d8)*, средний щит *(защита +1)*, кавалерийская пика *(сила+d8, дальность 2, ББ 2)*, боевой конь, зимняя одежда, лыжи.
Добыча: скудная.

Рыцарь меча

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Умения: верховая езда d10, внимание d6, выживание d8, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, знание (военное дело) d8, судовождение d8.

Шаг: 6; **защита:** 10; **стойкость:** 9 (2); **харизма:** +1.

Изъяны: верный друг, герой, кодекс чести, подчинённый.

Черты: блок, боевая закалка, боевая ярость, боевой пыл, егерь, командный голос, круговой удар, полезные связи (рыцари Очага), рыцарь Очага, снегоход+, стальные нервы, хладнокровие.

Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, закрытый шлем *(+3)*, длинный меч *(сила+d8)*, большой щит *(защита +2)*, кавалерийская пика *(сила+d8, дальность 2, ББ 2)*, боевой конь, зимняя одежда из меха, лыжи, ледоступы *(сила+d4)*.

Добыча: ценная.

Рыцарь копья

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d12.

Умения: верховая езда d10, внимание d8, выживание d10, выслеживание d10, драка d10, запугивание d10, знание (военное дело) d8, судовождение d8.

Шаг: 6; **защита:** 11; **стойкость:** 10 (2); **харизма:** +2.

Изъяны: верный друг, герой, кодекс чести, подчинённый.

Черты: блок+, боевая закалка, боевая ярость+, боевой пыл, егерь, заклятый враг (ледяные великаны или инеистые драконы), командный голос, крепкий орешек, круговой удар+, полезные связи (рыцари Очага), рыцарь Очага, снегоход+, стальные нервы+, хладнокровие.

Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, закрытый шлем *(+3)*, длинный меч *(сила+d8)*, большой щит *(защита +2)*, кавалерийская пика *(сила+d8, дальность 2, ББ 2)*, карликовый мамонт, седло, зимняя одежда из меха, лыжи, ледоступы *(сила+d4)*.

Добыча: ценная.

Священнослужитель

Жрецы и паладины являются преданными слугами богов и получают чудотворные силы за свою верную службу. Ниже приведена небольшая подборка жрецов и паладинов, чаще встречающихся героям в качестве противников, нежели союзников. Они представляют собой серьёзную угрозу и на равных сражаются с персонажами *ранга закалённый* или *ветеран*. Более слабые версии этих противников можно получить, если уменьшить значение *навыка веры* и количество доступных заклинаний.

Жрец Даргара

Жрецы Даргара — палачи и военачальники, направляющие жестокие банды разбойников, орков и ледяных налётчиков против цивилизованных народов, выбраковывая слабых и позволяя сильным стать ещё сильнее.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: вера d10, внимание d6, драка d8, запугивание d10, знания (военное дело) d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (1); **харизма:** –4.

Изъяны: жажда крови, могут быть и другие.

Черты: боевой пыл, горстка храбрецов, держать строй!, командный голос, мистический дар (чудеса), последователь Даргара, призыв к разрушению.

Силы: дар полководца *(через кожу просачивается кровь)*, доспех *(свернувшаяся кровь)*, невосприимчивость к оружию *(кровавые знаки)*, песнь битвы *(военная песнь)*, поток *(топоры и мечи)*, сокрушение *(заостряет оружие)*.

Снаряжение: освящённая мантия *(+1)*, средний щит *(защита +1)*, длинный меч *(сила+d8)*.

Добыча: ценная.

Паладин Даргара

Несмотря на то, что паладины Даргара — великие воины, из них получаются плохие лидеры. Они хотят совершить как можно больше убийств и купаться в крови поверженных, мало заботясь о своих помощниках. Как правило, броня паладинов покрыта толстым слоем запёкшейся крови,

а отрубленные руки, уши и головы висят на ней в качестве предупреждения для тех, кто осмелится бросить вызов этим воинам.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d10, сила d10, выносливость d12.

Навыки: вера d6, внимание d4, драка d12, запугивание d10, знания (военное дело) d4.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 11 (3); **харизма:** –6.

Изъяны: жажда крови, дурной характер, могут быть и другие.

Черты: берсерк, блок, боевая закалка, боевая ярость+, крепкий орешек, круговой удар+, мистический дар (чудеса), последователь Даргара.

Силы: дар полководца *(через кожу просачивается кровь)*, доспех *(свернувшаяся кровь)*, сокрушение *(заостряет оружие)*.

Снаряжение: освящённый доспех *(+3)*, двуручный меч *(сила+d10, защита –1, двуручное)*.

Добыча: скудная.

Жрец Трима

Жрецы Трима проводят сложные длинные ритуалы, чтобы расширить холодные владения своего ледяного господина. Их редко можно встретить на полях сражений, но иногда они служат советниками у ледяных великанов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d10, внимание d6, драка d8, запугивание d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (1); **харизма:** 0.

Изъяны: различные.

Черты: воин тьмы, мистический дар (чудеса), последователь Трима, снегоход+.

Силы: доспех *(ледяная кожа)*, обнаружить/скрыть *(объект начинает светиться белым)*, поток *(дыхание холодного пламени)*, призыв элементаля *(обычно ледяного)*, путы *(замораживает врагов)*, сокрушение *(оружие объято холодным пламенем)*, стрела *(кричащие драконьи головы из холодного пламени)*, упадок сил *(переохлаждение)*, управление погодой *(метель)*.

Снаряжение: освящённая мантия *(+1)*, булава с драконьей головой *(сила+d6)*, амулет с головой инеистого дракона *(даёт защиту от окружающей среды (холод) верующему)*.

Добыча: ценная.

Паладин Трима

Покрытые синей оледенелой бронёй паладины Трима являются его самыми доверенными убийцами. Некоторые из них ведут в бой банды орков или гоблинов. Другие направляются в Земли Очага, чтобы убить любого мага, сведущего в искусствах жара и пламени.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: вера d8, верховая езда d10, внимание d6, драка d10, запугивание d6, знание (военное дело) d8.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 10 (3); **харизма:** 0.

Изъяны: преданность, могут быть и другие.

Черты: блок, боевая закалка, боевая ярость, избранный, командный голос, мистический дар (чудеса), последователь Трима, снегоход+, стальные нервы+, хладнокровие.

Силы: доспех *(ледяная кожа)*, сокрушение *(оружие объято холодным пламенем)*, стрела *(кричащие драконьи головы из холодного пламени)*, упадок сил *(переохлаждение)*.

Снаряжение: освящённый доспех *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, длинный меч *(сила+d8)*, амулет с головой инеистого дракона *(даёт защиту от окружающей среды (холод)* верующему).

Добыча: ценная.

Жрец Хелы

Тёмные жрецы Хелы обычно держатся на заднем плане и создают нежить, пополняя безжалостную армию своей богини.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d10, драка d6, запугивание d10, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1); **харизма:** 0.

Изъяны: различные.

Черты: воин тьмы, мистический дар (чудеса), отмеченный смертью, последователь Хелы.

Силы: доспех *(кости)*, зомби *(молитвы богине смерти)*, смертоносная аура *(эманации смерти)*, стрела *(чёрные черепа, некромантия)*, ужас *(прикосновение смерти)*, усилить нежить *(зловещие знаки)*.
Снаряжение: освящ. мантия *(+1)*, булава *(сила+d6)*.
Добыча: ценная.

Паладин Хелы

Облачённые в чёрную броню из магически усиленных костей паладины Хелы — смертные предводители армий нежити, идущие во главе войска бездушных солдат. Многие из них передвигаются верхом на боевых конях-зомби.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.
Навыки: вера d8, драка d10, запугивание d6, знание (военное дело) d8, внимание d6, верховая езда d10.
Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 10 (3); **харизма:** 0.
Изъяны: преданность, могут быть и другие.
Черты: блок, боевая закалка, боевая ярость, избранный, крепкий орешек, мистический дар (чудеса), отмеченный смертью, последователь Хелы, стальные нервы+.
Силы: доспех *(кости)*, смертоносная аура *(эманации смерти)*, ужас *(прикосновение смерти)*, сокрушение *(оружие источает эманации смерти)*, сила нежити *(трупный вид)*, зомби *(песнь скорби)*.
Снаряжение: освящённый доспех *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, длинный меч *(сила+d8)*, боевой конь-зомби, боевое седло *(+1 к верховой езде)*.
Добыча: ценная.

Сестра милосердия

Сёстры — это орден лекарей, не связанный с Эйру, богиней лечения. Их *навык драки* отражает умение уклоняться от ударов, но не наносить их. Необходимые мечи, защитники сестёр, считаются *наёмниками-ветеранами*.

Сестра милосердия

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d4, знание (алхимия) d8, лечение d8, убеждение d6, уличное чутьё d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** +1.
Изъяны: клятва (лечить больных), пацифизм (крупный), подчинённый.
Черты: знахарство, полезные связи (Сёстры милосердия), сестра милосердия.
Снаряжение: посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)*, лечебные травы.
Добыча: скудная/5 сестёр.

Опытная сестра милосердия

Опытную сестру всегда сопровождает Необходимый меч.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d6, знание (алхимия) d10, лечение d12, убеждение d8, уличное чутьё d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** +1.
Изъяны: клятва (лечить больных), пацифизм (крупный), подчинённый.
Черты: знахарство, полезные связи (Сёстры милосердия), сестра милосердия, уклонение, хладнокровие.
Снаряжение: посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)*, лечебные травы.
Добыча: скудная.

Скальд

Скальды — это сказители и колдуны, чьи истории о героических деяниях эхом разносятся зимними ночами по питейным заведениям. Многие из них наделены находчивостью и острым языком, а также знают интересные загадки.

Скальд

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, знание (загадки) d6, знание (история) d6, знание (фольклор) d8, магия песен d8, провокация d8, убеждение d8, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** +1.
Изъяны: различные.
Черты: мистический дар (магия песен).
Силы: друг зверей (*песнь приручения*), обаяние (*дружелюбное поведение*), оглушение (*высокая нота*).
Снаряжение: кинжал (*сила+d4*), короткое копьё (*сила+d6, дальность 1*), музыкальный инструмент.
Добыча: скудная.

Опытный скальд

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.
Навыки: драка d6, знание (загадки) d10, знание (история) d8, знание (фольклор) d10, магия песен d12, провокация d10, убеждение d10, уличное чутьё d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +3.
Изъяны: различные.
Черты: мистический дар (магия песен), харизматичный, командный голос, полезные связи.
Силы: друг зверей (*песнь приручения*), исцеление (*песнь исцеления*), обаяние (*дружелюбное поведение*), оглушение (*высокая нота*), поддержка (*воодушевляющая песнь*), ужас (*пугающая песнь*).
Снаряжение: кинжал (*сила+d4*), короткое копьё (*сила+d6, дальность 1*), музыкальный инструмент.
Добыча: скудная.

Страж дорог

Стражи дорог — это независимая организация, посвятившая себя обеспечению безопасности дорог Рассилона для путешествий. Некоторые стражи используют дорожные башни в качестве постоянных баз, охраняя небольшой участок дороги. Другие — предпочитают кочевой образ жизни, бродя по трактам и тропинкам, куда их заводят их ездовые животные.

Страж дорог

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, выживание d8, выслеживание d8, драка d8, лазанье d8, маскировка d6, стрельба d6, уличное чутьё d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** 0.
Изъяны: различные.
Черты: боевая закалка, страж дорог.
Снаряжение: кольчужный доспех (*+2*), открытый шлем (*+3*), средний щит (*защита +1*), длинный меч (*сила+d8*), лук (*дистанция: 12/24/48, урон: 2d6*), меха, лошадь, доспех для животного (*+1*).
Добыча: скудная/3 стража дорог.

Опытный страж дорог

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.
Навыки: внимание d8, выживание d10, выслеживание d10, драка d10, лазанье d8, маскировка d8, стрельба d8, уличное чутьё d8.
Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 9 (2); **харизма:** 0.
Изъяны: различные.
Черты: бдительность, блок, боевая закалка, боевая ярость, круговой удар, стена стали, страж дорог.
Снаряжение: кольчужный доспех (*+2*), открытый шлем (*+3*), средний щит (*защита +1*), длинный меч (*сила+d8*), длинный лук (*дистанция: 15/30/60, урон: 2d6*), лошадь, доспех для животного (*+1*).
Добыча: скудная.

Стражник

Стража отвечает за поддержание закона и порядка внутри поселений, а также защищает их от нападения разнообразных противников. У стражников, живущих в окрестностях Ледяного пекла или на побережье, дополнительно есть *навык судовождения* d6, позволяющий им патрулировать отдаленные районы на кораблях с ледовыми полозьями.

Ополченец

Ополченцы защищают небольшие города и крупные сёла. Они не отличаются большим опытом. Эти характеристики также подойдут типичному сакскому фермеру.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d4, внимание d4, стрельба d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.
Изъяны: преданность.
Черты: — .
Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, короткое копьё *(сила+d6, дальность 1)*, кинжал *(сила+d4)*. Некоторые ополченцы используют пращи *(дистанция: 4/8/12, урон: сила+d4)*.
Добыча: скудная/5 ополченцев.

Стражник

Это обычные стражники в городах и крупных поселениях — умелые и храбрые, но не самоубийцы.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d4, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.
Изъяны: преданность.
Черты: — .
Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, открытый шлем *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, короткое копьё *(сила+d6, дальность 1)*. Некоторые вооружены арбалетами *(дистанция: 15/30/60, урон: 2d6, ББ 2)*.
Добыча: скудная/3 стражника.

Бывалый стражник

Эти суровые воители обладают хорошей подготовкой, хорошей экипировкой и хорошей дисциплиной. Они ветераны многих передряг, возможно, даже нападений ледяных налётчиков, вендалей, орков или ледяных великанов и не сдаются под натиском врагов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d4, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** 0.
Изъяны: преданность.
Черты: боевая закалка, боевая ярость.
Снаряжение: чешуйчатый доспех *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, длинный меч *(сила+d8)*, кинжал *(сила+d4)*. Некоторые вооружены арбалетами *(дистанция: 15/30/60, урон: 2d6, ББ 2)*.
Добыча: скудная.

Капитан стражи

Капитан командует отрядом городской стражи и отвечает только перед правящей в городе властью.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d8, внимание d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d4, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** 0.
Изъяны: преданность.
Черты: блок, боевая закалка, боевая ярость, командный голос.
Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, длинный меч *(сила+d8)*, кинжал *(сила+d4)*.
Добыча: ценная.

Убийца

Наёмные убийцы торгуют смертью, не особо заботясь о политической стороне дела. Им платят за смерть, а всякие «зачем» и «почему» — это вопросы, о которых будут спорить или волноваться другие. Некоторые убийцы работают в одиночку, другие — состоят в организации. Почти все они поклоняются Найт — богине тьмы.

Наёмный убийца

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, лазанье d8, маскировка d8, метание d8, стрельба d8, уличное чутье d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.
Изъяны: перестраховщик (могут быть другие).
Черты: бдительность, вор, убийца, уклонение, упреждающий удар.

Снаряжение: кожаная броня *(+1)*, короткий меч *(сила+d6)*, метательный ножи *(дистанция: 3/6/12, урон: сила+d4)*.
Добыча: скудная.
Особенности:
- **Последний шаг:** наёмный убийца не может быть целью упреждающего удара, если перемещается всего на 1 клетку. Кроме того, если он потратит фишку при таком движении, он застанет свою жертву врасплох.

Опытный наёмный убийца

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d10, драка d12, запугивание d8, лазанье d8, маскировка d12, метание d10, стрельба d10, уличное чутье d8.
Шаг: 6; **защита:** 10; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.
Изъяны: перестраховщик *(могут быть другие)*.
Черты: акробат, бдительность, блок, быстрая реакция, вор, меткий стрелок, убийца, уклонение, упреждающий удар, хладнокровие.
Снаряжение: кожаная броня *(+1)*, короткий меч *(сила+d6)*, метательные ножи *(дистанция: 3/6/12, урон: сила+d4)*.
Добыча: скудная.
Особенности:
- **Последний шаг:** наёмный убийца не может быть целью упреждающего удара, если перемещается всего на 1 клетку. Кроме того, если он потратит фишку при таком движении, он застанет свою жертву врасплох.

Хранитель знаний

Хранители знаний посвящают свою жизнь поиску и сохранению знаний времён до Войны Снежной бури. Каждый хранитель знаний несёт ответственность лишь за небольшую коллекцию свитков, которую он должен беречь.

Хранитель знаний

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d4, знание *(одно любое)* d10, знание *(одно любое)* d8, уличное чутье d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** 0.
Изъяны: подчинённый, различные другие.
Черты: лингвист, полезные связи (хранители знаний), хранитель знаний.
Снаряжение: посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)*, мантия, сумка со свитками, письменные принадлежности.
Добыча: скудная.

Мудрый хранитель знаний

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d4, знание *(одно любое)* d12, знание *(два любых)* d10, уличное чутье d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** 0.
Изъяны: подчинённый, различные другие (часто плохое зрение или старость).
Черты: лингвист, полезные связи (местная гильдия воров), полезные связи (хранители знаний), учёный *(выберите два знания)*, хранитель знаний.
Снаряжение: посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)*, мантия, сумка со свитками, письменные принадлежности.
Добыча: ценная.

Хускарл

Хускарлы — это профессиональные солдаты. В былые времена этим словом называли воинов, служивших правителям саксов в обмен на кров и снаряжение. Со времён Войны Снежной бури оно стало обозначать наёмных телохранителей или солдат, служащих непосредственно аристократам. Это закалённые ветераны многих битв, чья верность непоколебима. Они готовы отдать жизнь за своего господина.

Хускарл

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Умения: верховая езда d8, внимание d6, драка d8, запугивание d6, метание d8, провокация d6, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** 0.
Изъяны: преданность, подчинённый.
Черты: блок, стена щитов.
Снаряжение: кольчужная рубаха *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, меч *(сила+d8)*, 3 коротких копья *(сила+d6, дальность 1)*, 2 метательных топора *(дистанция: 3/6/12, урон: сила+d6)*.
Добыча: скудная/3 хускарла.

Хускарл-ветеран

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d10.
Умения: верховая езда d8, внимание d6, драка d10, запугивание d10, метание d10, провокация d8, судовождение d8.
Шаг: 6; **защита:** 10; **стойкость:** 9 (2); **харизма:** 0.
Изъяны: преданность, подчинённый.
Черты: блок+, боевая закалка, боевая ярость, боевой клич, стена щитов.
Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, средний щит *(защита +1)*, меч *(сила+d8)*, 3 коротких копья *(сила+d6, дальность 1)*, 2 метательных топора *(дистанция: 3/6/12, урон: сила+d6)*.
Добыча: скудная.

Юстициар

Юстициары — тайная группа фанатичных магоненавистников. Каждый из этих смертоносных убийц — *дикая карта*. Приведённые ниже параметры следует корректировать так, чтобы юстициар представлял реальную угрозу для вашей группы персонажей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Умения: внимание d8, драка d10, запугивание d10, знание (магия) d10, маскировка d10, метание d10, стрельба d10.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** –2.
Изъяны: дурной характер, заблуждения (маги — зло), подчинённый.
Черты: берсерк (только когда получает урон от магических сил или волшебных предметов), боевая закалка, боевая ярость+, защита от сверхъестественного+, командный голос, уклонение+.
Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, средний щит *(защита +1)*, длинный меч *(сила+d8)*, лук *(дистанция: 12/24/48, урон: 2d6)*.
Добыча: скудная.

Архетипы народов

Гном ледяной

Хотя скальды упоминают о других народах гномов, в Рассилоне известны только ледяные. Они живут в обширных городах-крепостях, вырезанных в горе или леднике, и предпочитают избегать продолжительных контактов с другими народами. Тем не менее они продают металлические изделия и руду в обмен на продовольствие, дерево и одежду.

Воин

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Умения: внимание d6, драка d8, запугивание d6, знание (военное дело) d6, лазанье d6, маскировка d6, метание d8.
Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** –2 (0).
Изъяны: преданность, узость взглядов.
Черты: боевая закалка, боевая ярость, круговой удар, снегоход.
Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, секира *(сила+d8)*, средний щит *(защита +1)*, два метательных топора *(дистанция 3/6/12, урон сила+d6)*.
Добыча: скудная.
Особенности:
- **Житель гор:** см. стр. 9.
- **Зимняя душа:** гномы получают +2 к проверкам выносливости при сопротивлении

холодной погоде и +2 к броне против атак холодом, льдом и холодным пламенем.

- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.
- **Тепловая апатия:** на все проверки налагается штраф –1 при температуре выше 11°C.

Маг рун

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Умения: внимание d6, драка d8, запугивание d6, знание (военное дело) d8, знание (магия) d8, лазанье d6, руна битвы d8, руна брони d8, руна сечи d10.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2); **харизма:** –2 (0).

Изъяны: преданность, узость взглядов.

Черты: командный голос, концентрация+, мистический дар (магия рун), фокус.

Руны: руна битвы, руна брони, руна сечи.

Снаряжение: кольчужный доспех (+2), открытый шлем (+3), топор (*сила+d6*), средний щит (*защита +1*).

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Житель гор:** см. стр. 9.
- **Зимняя душа:** ледяные гномы получают +2 к проверкам выносливости при сопротивлении холодной погоде и +2 к броне против атак холодом, льдом и холодным пламенем.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.
- **Тепловая апатия:** на все проверки налагается штраф –1 при температуре выше 11°C.

Эльф

Эльфы — лесные создания, будь то эльфы Очага из лиственных лесов или эльфы тайги из ледяных пустошей. Отчуждённые по природе некоторые королевства эльфов оказываются под угрозой из-за того, что люди стремятся расширить свои владения, и напряжённость между народами нарастает на границах лесов.

Чтобы создать лесного стража, просто добавьте *черты лесной страж* и *полезные связи (Лесная стража)*, а также *изъян подчинённый*.

Эльф Очага, друид

Друиды используют магию природы, подчиняя магическую энергию, содержащуюся во всех существах и предметах. Они заботятся о лесах, которые называют своим домом, и без колебаний используют силу против незваных гостей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, выживание d6, выслеживание d6, драка d6, лазанье d6, лечение d6, магия природы d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.

Изъяны: кривые руки.

Черты: мистический дар (магия природы), укротитель (спутник сокол).

Силы: доспех (*кора*), друг зверей (*песнь дикой природы*), исцеление (*лекарственные травы*), пир (*животные приносят еду*), превращение (*одержимость духом зверя*), стрела (*острые деревянные дротики*).

Снаряжение: кожаный доспех (*+1*), олений посох (*сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное*).

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.
- **Царство природы:** при использовании магии природы Эльфийские дома считаются дикой, а не городской местностью.

Эльф Очага, лесничий

Лесничие эльфов Очага обходят леса, которые они называют домом, внимательно наблюдая за чрезмерно усердными дровосеками и охотниками, а также предотвращая орочьи набеги. Мастерство скрытности и маскировки позволяет им много лиг следовать за путниками в эльфийских лесах, оставаясь незамеченными.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d6, лазанье d6, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.

Изъяны: кривые руки.

Черты: боевая закалка, егерь, меткий стрелок.
Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, длинный меч *(сила+d8)*, длинный лук *(дистанция 15/30/60, урон 2d6)*, маскировочный плащ *(+2 к маскировке в лиственном лесу)*.
Добыча: скудная/3 воина.
Особенности:
- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.

Эльф тайги, друид

Друиды эльфов тайги сосредоточены на сдерживании постоянно расширяющегося Ледяного пекла, и пытаются защитить свой дом от холода.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, выживание d8, выслеживание d6, драка d6, лазанье d6, лечение d6, магия природы d8, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (1); **харизма:** –2 (0).
Изъяны: кривые руки, узость взглядов.
Черты: мистический дар (магия природы), укротитель (спутник волк).
Силы: голос ветра *(доносимый ветром шёпот)*, доспех *(кора)*, защита от окружающей среды *(от холода, создаёт тёплую одежду)*, исцеление *(лекарственные травы)*, пир *(животные приносят еду)*, стрела *(острые деревянные дротики)*.
Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, олений посох *(сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное)*, шкуры, лыжи.
Добыча: скудная.
Особенности:
- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Зимняя душа:** +2 к проверкам выносливости на сопротивление холоду и +2 брони против холодных или ледяных атак.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.
- **Тепловая апатия:** на все проверки налагается штраф –1 при температуре выше 11°C.
- **Царство природы:** при использовании магии природы Эльфийские дома считаются дикой, а не городской местностью.

Эльф тайги, лесничий

Лесничие эльфов тайги исполняют те же обязанности, что и южные сородичи, но более агрессивны по отношению к враждебно настроенным чужакам.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, выживание d10, выслеживание d8, драка d8, лазанье d6, маскировка d8, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (1); **харизма:** –2 (0).
Изъяны: кривые руки, узость взглядов.
Черты: боевая закалка, егерь, меткий стрелок, снегоход.
Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, длинный меч *(сила+d8)*, длинный лук *(дистанция 15/30/60, урон 2d6)*, лыжи, маскировочный плащ *(+2 к маскировке в тайге)*.
Добыча: скудная/3 воина.
Особенности:
- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Зимняя душа:** эльфы тайги получают +2 к проверкам выносливости при сопротивлении холоду и +2 брони против холодных или ледяных атак.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.
- **Тепловая апатия:** на все проверки параметров налагается штраф –1 при температуре выше 11°C.

Энгро

Энгро чаще всего стараются избегать неприятностей, но иногда неприятности приходят к ним сами, и когда это случается, энгро готовы к ним. Этот народ не содержит регулярную армию для защиты своих домов, но имеющиеся войска способны оказать яростный отпор.

Пращник

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: выживание d6, драка d6, запугивание d6, лазанье d6, маскировка d8, провокация d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5 (1); **харизма:** –2 (0).

Изъяны: коротышка, подчинённый, чужак.

Черты: везение, меткий стрелок, полезные связи (пращники), пращник.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, малый щит *(защита +1)*, короткий меч *(сила+d6)*, праща *(дистанция 6/12/24, урон сила+d4, сила+d6 на ближней дистанции)*.

Добыча: скудная/3 пращника.

Опытный пращник

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: выживание d6, драка d8, запугивание d10, лазанье d6, маскировка d8, провокация d8, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** –2 (0).

Изъяны: коротышка, подчинённый, чужак.

Черты: везение, командный голос, меткий стрелок, полезные связи (пращники), пращник, прирожденный лидер, твёрдая рука.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, малый щит *(защита +1)*, короткий меч *(сила+d6)*, праща *(дистанция 8/16/32, урон сила+d4, сила+d6 на ближней дистанции)*.

Добыча: скудная.

Друид

Друиды энгро чаще всего больше замкнуты на свою общину, чем друиды эльфов. С другой стороны, встречаются и такие, кто жаждет приключений и помогает пращникам.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: выживание d6, драка d4, знание (алхимия) d8, лазанье d8, лечение d8, магия природы d10, маскировка d8, провокация d6, стрельба d6, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** –2 (0).

Изъяны: верный друг, коротышка, чужак.

Черты: везение, знахарство, мистический дар (магия природы), укротитель (спутник *боевой пёс*).

Силы: друг зверей *(свист)*, исцеление *(успокаивающий бальзам)*, лёгкий шаг *(ноги не касаются земли)*, путы *(растения хватают жертву)*, стена *(терновая изгородь)*, стрела *(ком земли)*.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, короткое копьё *(сила+d6, дальность 1)*, праща *(дистанция 4/8/16, урон сила+d4)*.

Добыча: ценная.

ПЛЕМЕНА

Буфом

Буфомы — люди-жабы, которых в насмешку часто называют «жаблюдками». Это гуманоиды ростом с человеческого ребёнка. У них блестящая кожа, выпученные глаза, широкие беззубые рты и по три соединённых перепонками пальца на руках и ногах.

По большей части их можно встретить на Великой топи, где они занимаются охотой и собирательством. Буфомы ревностно охраняют свою территорию, а века конфликтов с *гаторами* и *людоящерами* сделали их крайне агрессивными по отношению к любым чужакам.

Воин

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, лазанье d6, маскировка d8, плавание d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Снаряжение: грубое длинное копьё *(сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное, см. ниже)*.

Добыча: скудная/5 буфомов.

Особенности:

- **Вращающиеся глаза:** глаза буфома расположены на макушке и позволяют ему смотреть назад, не оборачиваясь. Модификатор за объединение сил против буфомов уменьшается на 1.
- **Кваканье:** если буфом не предпринимает никаких действий в этом раунде (включая движение), он может оглушительно квакнуть. Поместите узкий край конусного шаблона перед буфомом. Все существа, оказавшиеся в пределах шаблона, должны пройти проверку характера и в случае провала оказаться в шоке.
- **Полуводный:** 5 минут, см. стр. 12.
- **Наскок:** см. стр. 10.
- **Размер –1:** рост буфомов около 1,2 м.
- **Самодельное копьё:** если при проверке драки у буфома выпадает 1 на игральной кости, соответствующей навыку (независимо от результата на диком кубике, если речь идёт о дикой карте), он повреждает своё копьё. Урон оружия снижается до сила+d4. При повторном повреждении оно ломается — в руках у буфома остаются лишь бесполезные куски дерева.

Шаман

Шаманы возглавляют племена буфомов и поклоняются К'кроакаа, Тучному, чей облик подобен чудовищной жабе с невероятно длинным языком. Ключевая сила шаманов — *прыжок*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: вера d8, внимание d6, драка d4, лазанье d6, маскировка d8, плавание d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Черты: мистический дар (чудеса).

Силы: шаманы знают следующие заклинания: волна *(кваканье)*, друг зверей *(только амфибии)*, призыв вестника *(гигантская жаба)*, прыжок, путы *(длинный липкий язык)*, усилить/ослабить параметр *(маскировка и плавание)*.

Снаряжение: самодельное длинное копьё *(сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное, см. ниже)*.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Вращающиеся глаза:** глаза буфома расположены на макушке и позволяют ему смотреть назад, не оборачиваясь. Модификатор за объединение сил против буфомов уменьшается на 1.

- **Кваканье:** если буфом не предпринимает никаких действий в этом раунде (включая движение), он может оглушительно квакнуть. Поместите узкий край конусного шаблона перед буфомом. Все существа, оказавшиеся в пределах шаблона, должны пройти проверку характера и в случае провала оказаться в шоке.
- **Полуводный:** 5 минут, см. стр. 12.
- **Размер -1:** рост буфомов около 1,2 м.
- **Самодельное копьё:** если при проверке драки у буфома выпадает 1 на игральной кости, соответствующей навыку (независимо от результата на диком кубике, если речь идёт о дикой карте), он повреждает своё копьё. Урон оружия снижается до сила+d4. При повторном повреждении оно ломается — в руках у буфома остаются лишь бесполезные куски дерева.

Великан горный

Горные великаны, также известные как великаны холмов, — самые мелкие и тупые из представителей своего вида, хотя они и обладают большой силой. Они носят сшитые сухожилиями меха и кожу грубой выделки и вооружаются дубинами, сделанными из крупных ветвей. Великаны обладают острым обонянием и могут выслеживать добычу по запаху.

Эти существа живут в пещерах, выкопанных в холмах или предгорьях. В последнем случае им приходится опасаться ледяных собратьев, не испытывающих к ним тёплых чувств. Временами *орки* принимают в своё племя горных великанов и используют их в качестве могучих воинов.

Встречаются горные великаны — *дикие карты*. Обычно это патриархи, успешные управляющие своим небольшим семейством. Они имеют те же *параметры*, что и остальные представители вида.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, выслеживание d8, драка d8, лазанье d10, метание d6, плавание d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Изъяны: невежда.

Черты: круговой удар+.

Снаряжение: дубина (*сила+d6*), камень (*дистанция: 5/10/20; урон: сила+d10*).

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Берсерк:** горный великан автоматически входит в состояние берсерка, если оказывается в шоке, получает ранение или становится жертвой успешной уловки.
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Размер +3:** средний рост горного великана — 3,5 м.

Великан ледяной

Ледяные великаны, также называемые римтурсами (инеистыми великанами) или владыками холода, — самый распространённый и самый могущественный вид великанов, известный в Землях Очага. Они живут в горах, выше границы снегов, или в холодных пустошах. В этих отдалённых и холодных областях великаны строят большие каменные форты, откуда подобно богам, правят *орками* и *гоблинами*. Их кожа имеет цвет голубого ледника, их волосы белы, как снег, а глаза чернее ночи.

Младший

Младшие ледяные великаны — это тупые и жестокие существа, которые любят есть гоблинов и других разумных созданий, попавшихся к ним в лапы, — особенно обжаренными на палочке над холодным пламенем. У них нет никакой предрасположенности к лидерству, и они охотно исполняют приказы, пока те связаны с убийством и нанесением увечий.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, лазанье d8, метание d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 11.

Изъяны: невежда.

Черты: круговой удар+, снегоход.

Снаряжение: шипастая палица (*сила+d8*), камень (*дистанция: 4/8/16; урон: сила+d10*).

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Рост младших ледяных великанов около 4,5 м.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон +4, см. стр. 15.

Старший

Старшие ледяные великаны — это опытные воины клана, из числа которых выбирается ярл. Хотя внешне они ведут себя как верные подданные, эти твари постоянно высматривают признаки слабости у окружающих и плетут интриги ради обретения власти.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+4, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d10, лазанье d8, метание d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 14 (2).

Черты: боевая ярость, круговой удар+, снегоход.

Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, двуручный топор *(сила+d10, защита –1, ББ 1, великан держит его в одной руке)*, камень *(4/8/16, сила+d10)*.

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Рост ледяного великана выше 5,5 м.
- **Смертоносная аура (холод):** 2d6, см. стр. 14.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон +4, см. стр. 15.

Ярл

Общество ледяных великанов хорошо организовано, им правят вожди кланов — ярлы, избираемые из среды воинов за ум, храбрость и свирепость. Правящий ярл может лишиться власти только по причине смерти, или если возможный наследник бросит ему вызов. В последнем случае проигравший погибает, что снижает вероятность раскола клана на враждующие фракции. Рыцари копья говорят об ужасном короле ледяных великанов, живущем на острове Римтир, однако никто из выживших не видел его.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d12+5, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d12, лазанье d8, метание d8.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 16 (2).

Черты: блок, боевой пыл, командный голос, круговой удар+, прирожденный лидер, снегоход, хладнокровие.

Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, чудовищный топор *(сила+d12, защита –1, ББ 2, двуручное)*, камень *(5/10/20; урон: сила+d10)*.

Добыча: сокровище, в логове.

Особенности:

- **Размер +6, крупный:** см. стр. 12. Рост ярла выше 7,5 м.
- **Смертоносная аура (холод):** 2d6, см. стр. 14.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон +4, см. стр. 15.

Маг холода

Маги холода среди ледяных великанов встречаются не часто из-за сравнительно невысокого интеллекта этих существ. В большинстве кланов насчитывается всего по одному магу, который служит ярлу советником.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d12+3, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, знание (магия) d8, лазанье d8, магия холода d10, метание d8.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 13 (2).

Черты: круговой удар+, мистический дар (магия холода), снегоход.

Силы: губительная сфера *(холодное пламя)*, доспех *(ледяная кожа)*, оглушение *(порыв холодного ветра)*, призыв элементаля *(только холодного пламени, льда и снежуры)*, путы *(замораживание врага)*, стрела *(холодное пламя)*, управление погодой *(снежная буря)*.

Снаряжение: кольчужная рубаха *(+2)*, двуручный топор *(сила+d10, защита –1, ББ 1, великан держит его в одной руке)*, камень *(дистанция: 4/8/16; урон: сила+d10)*.

Добыча: богатая, в логове.

Особенности:

- **Магия холода:** ледяные великаны — маги холода могут черпать силу в собственной ауре. Они всегда получают по меньшей мере +2 к проверкам магии холода за температуру вокруг (см. мистический дар в книге «Hellfrost: Ледяное пекло»).
- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Рост ледяного великана выше 5,5 м.
- **Смертоносная аура (холод):** 2d6, см. стр. 14.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон +4, см. стр. 15.

Жрецы ледяных великанов

Ледяные великаны поклоняются Триму, богу вечной зимы. Чтобы создать ледяного великана-жреца, возьмите за основу параметры *мага холода* и внесите в них следующие изменения:

- Замените *магию холода* d10 на *веру* d10.
- Добавьте *знание (религия)* d6.
- Добавьте *черту последователь Трима*.
- Оставьте силы, перечисленные в блоке параметров. Благодаря *религиозной черте* жрецы сохраняют +2 к *проверкам сверхъестественного навыка*.

Маги рун ледяных великанов

Заверения ледяных гномов о том, что их народ получил дар магии рун от богов, ошибочны. Великаны были первыми адептами этого искусства, а гномы просто похитили у них это знание. Однако сейчас знание рун среди ледяных великанов вырождается, поскольку они предпочитают магию холода и чудеса, даруемые Тримом. Чтобы создать мага рун, возьмите за основу параметры *мага холода* и внесите следующие изменения:

- Уберите *особенность магия холода* и одноимённый *сверхъестественный навык*. Замените *мистический дар (магия холода)* на *мистический дар (магия рун)*.
- Ледяные великаны-маги рун владеют двумя рунами из следующих: *руна битвы*, *руна брони*, *руна погоды*, *руна сечи* и *руна холодного пламени*. Одна из известных им рун имеет значение d10, а вторая — d8.

Великан лесной

Лесных великанов можно найти в большинстве лиственных лесов и редко в вечнозелёной тайге, где безраздельно властвуют ледяные великаны. Почти все они враждебны по отношению к другим народам, однако встречаются и те, кто помогает эльфам и друидам защищать леса от орков. В первую очередь они делают это из-за взаимной выгоды, а не потому, что великаны заботятся о низших народах.

Обычно их жилища — это крепкие бревенчатые хутора, похожие на сакские, но большего размера. Они обнесены по периметру изгородью высотой 2,5 м, которая не даёт разбрестись скоту (*турам*, см. стр. 163) и защищает от скотокрадов. Лесные великаны живут кланами обычно по 2–3 семьи, возглавляемыми патриархами (*дикие карты*).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, выслеживание d6, драка d8, лазанье d10, маскировка d6.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 12 (1).

Черты: круговой удар+.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, двуручный топор *(сила+d10, защита –1, ББ 1, держит его в одной руке)*.

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Лесной обитатель:** в лесах эти великаны получают +2 к проверкам выживания и выслеживания.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Рост лесного великана около 4,5 м.

Великан огненный

Со времён Войны Снежной бури численность огненных великанов неуклонно уменьшается. Некоторые учёные предполагают, что великаны переселились в места с более тёплым климатом, но большинство людей считает, что эти гиганты вымирают, потому что не могут жить в холодном климате или потому что их систематически истребляют их ледяные сородичи. Хотя огненных великанов-воинов периодически замечают в южных Землях Очага, ярлов и жрецов уже десятилетия не видели севернее Пиков Сигеля.

Огненные великаны во многом напоминают ледяных, разделяя их клановую культуру. Они строят обширные крепости из огромных каменных блоков, предпочитая базальт всем прочим породам. Их легко узнать по красному цвету кожи и огненно-рыжим волосам.

Воин

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12+4, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, лазанье d6, метание d8.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 14 (2).

Черты: круговой удар+.

Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, чудовищный топор *(сила+d12, защита –1, ББ 2, двуручное)*, камень *(дистанция: 5/10/20, урон: сила+d10)*.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Рост огненного великана выше 6 м.
- **Смертоносная аура (жар):** 2d6, см. стр. 14.
- **Устойчивость (жар):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (холод):** урон +4, см. стр. 15.

Ярл

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+5, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d12, лазанье d8, метание d8.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 15 (3).

Черты: берсерк, блок, командный голос, круговой удар+, боевой пыл, прирожденный лидер.

Снаряжение: латная кираса *(+3)*, кольчужные чулки и рукава *(+2)*, чудовищный топор *(сила+d12, защита –1, ББ 2, двуручное)*, камень *(дистанция: 5/10/20, урон: сила+d10)*.

Добыча: сокровище, в логове.

Особенности:

- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Рост огненного великана выше 6 м.
- **Смертоносная аура (жар):** 2d6, см. стр. 14.
- **Устойчивость (жар):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (холод):** урон +4, см. стр. 15.

Жрец или маг стихий

Огненные великаны — преданные последователи Кеназа, бога огня. В большинстве кланов есть как минимум один жрец. Другие заклинатели племени могут быть магами стихий, хотя обычно они фокусируются только на огне. Лишь немногие владеют одновременно магией пламени и земли.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d12+3, выносливость d8.

Навыки: вера или магия стихий d10, внимание d6, драка d8, запугивание d10, лазанье d8, метание d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 13 (2).

Черты: круговой удар+, мистический дар (магия стихий или чудеса).

Силы: взрыв *(огненный шар)*, неуязвимость к стихии *(холод, холодное пламя и лёд)*, облако смерти *(огненный вихрь)*, призыв элементаля *(огонь)*, сокрушение *(огненный клинок)*, стрела *(огненные стрелы)*.

Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, двуручный топор *(сила+d10, защита –1, ББ 1, великан держит его в одной руке)*, камень *(дистанция: 4/8/16; урон: сила+d10)*.

Добыча: ценная, в логове.
Особенности:
- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Рост огненного великана выше 6 м.
- **Смертоносная аура (жар):** 2d6, см. стр. 14.
- **Устойчивость (жар):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (холод):** урон +4, см. стр. 15.

Великан фоморский

Фоморские великаны — это подвид горных, известный своим зверообразным обликом. Это самые маленькие из великанов, и они уступают в росте даже ограм. У фоморских великанов козлиные головы. Некоторые мудрецы считают, что ранее эти гиганты были слугами Истер, но из-за совершенных ими грехов впали в немилость. Многие искатели приключений встретили свою смерть, ошибочно полагая уродство фоморских великанов свидетельством того, что они являются всего лишь бессловесными тварями.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12+3, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d6.
Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 10 (1); **харизма:** –2.
Черты: круговой удар+.
Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, двуручный топор *(сила+d10, защита –1, двуручное)*.
Добыча: скудная.
Особенности:
- **Размер +2:** рост фоморского великана превышает 2,7 м.
- **Рога:** сила+d6.

Вендаль

Примитивные пещерные люди — вендали — живут набегами на близлежащие поселения. Этот народ — каннибалы, которые считают любое живое существо источником пищи. Они поклоняются богу-медведю Урсариксу, малому божеству, которое почти неизвестно за пределами племён вендалей. Их примитивные сообщества возглавляют женщины-шаманы.

Воин

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d8, лазанье d6, маскировка d6, метание d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** –2.
Изъяны: дурной характер, кривые руки.
Черты: боевая закалка, боевая ярость, снегоход.
Снаряжение: медвежья шкура *(+1, +1 к сопротивлению холоду)*, медвежий коготь *(сила+d6, защита +1)*.
Добыча: скудная/5 воинов.

Могучий воин

Могучие воины — лучшие бойцы племени, известные своей силой, ловкостью и жестокостью. Они единственные, кто могут сожительствовать с шаманами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d10.
Навыки: внимание d4, драка d10, запугивание d10, лазанье d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8 (1); **харизма:** –2.
Изъяны: дурной характер, кривые руки.
Черты: боевая закалка, боевая ярость+, боевой пыл, командный голос, круговой удар, снегоход.

Снаряжение: медвежья шкура *(броня +1, +1 к сопротивлению холоду)*, секира *(сила+d8)*, медвежий коготь *(сила+d6, защита +1)*.
Добыча: скудная.

Шаман

Шаманы вендалей — только женщины. Они никогда не покидают пещер, которые вендали называют своим домом, и обычно их постоянно охраняют по крайней мере 2d6 *воинов*. Ключевой силой для них является *усилить/ослабить параметр* (только для *выживания*, *выносливости*, *драки* и *силы*).
Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: вера d8, внимание d4, драка d6, запугивание d8, лазанье d6, лечение d8, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.
Изъяны: дурной характер, кривые руки.
Черты: мистический дар (чудеса), снегоход, хладнокровие.
Силы: доспех *(густой мех)*, оглушение *(рык)*, сокрушение *(медвежьи когти)*, стрела *(медвежьи когти)*, ужас *(рык)* и усилить/ослабить параметр (выживание, выносливость, драка, сила).
Снаряжение: отравленный кинжал *(сила+d4, парализующий яд: см. стр. 10)*.
Добыча: скудная.

Волк ледяной

Ледяные волки обитают в морозных краях, перемещаясь по тундре небольшими стаями. В отличие от обычных волков, ледяные ходят на двух лапах и разумны. Стаю возглавляет альфа-самец (считающийся *дикой картой*). Их вой, как поют скальды, может замораживать кровь смертных.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d10, драка d6, маскировка d10.
Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Черты: боевая закалка, боевая ярость+, снегоход, стремительный.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Вой:** ледяной волк может завыть, совершив действие. Любой враг, который слышит этот леденящий душу звук, должен пройти проверку характера и в случае провала оказаться в шоке.
- **Вцепиться в горло:** см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Размер +1:** рост ледяных волков — 2,4 м.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон +4, см. стр. 15.

Гаргулья

Настоящие гаргульи — это не ожившие статуи, а племя существ с каменной кожей, которые часто встречаются в горах. Они летают с помощью кожистых крыльев, которые гаргульи плотно прижимают к спине, когда не используют, чтобы уберечь их от повреждения об острые камни. По земле они передвигаются, сгорбившись, быстрой подпрыгивающей походкой. Помимо родного языка гаргульи говорят на гномьем и немного на торговом наречии.

Гаргулья

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d8.
Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (2).
Добыча: скудная/3 гаргульи.
Особенности:

- **Броня +2:** каменная кожа.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мимикрия:** благодаря цвету кожи гаргульи получают +2 к маскировке в каменистой местности.
- **Полёт:** шаг 8, см. стр. 12.

Жрец

Гаргульи поклоняются Эрте, богине земли, а также молятся Тунору, богу воздуха. Некоторые учёные считают, что народ гаргулий произошел от союза этих двух божеств.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.
Навыки: вера d8, внимание d6, драка d6, запугивание d10, маскировка d8.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 9 (2).
Черты: мистический дар (чудеса).
Силы: губительная сфера *(кружащиеся в вихре камни)*, доспех *(твердеющая кожа)*, подземный ход *(полёт сквозь землю)*, стрела *(обломки камней)*, управление элементами *(только земля)*.
Добыча: скудная.
Особенности:

- **Броня +2:** каменная кожа.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мимикрия:** благодаря цвету кожи гаргульи получают +2 к маскировке в каменистой местности.
- **Полёт:** шаг 8, см. стр. 12.

Гатор

Гаторы — это народ полулюдей-полукрокодилов, обитающих на юге Рассилона. Некогда они были самым могущественным народом Великой Топи, а их империя простиралась за пределы болот в холмы и равнины. Растрескавшиеся оплетённые лианами храмы, возведённые некогда в честь их ужасного божества Сакреба, Разрывающего плоть богов, возвышаются в память о былом могуществе.

Гаторы долго держали в рабстве народ *людоящеров*, чтобы те строили величественные храмы, сражались за хозяев в войнах и проливали свою кровь на алтарях. Как это бывает со всеми рабами, людоящеры пытались сбросить ярмо, и несколько их восстаний было жестоко подавлено.

В то время как большинство людоящеров не знало ничего, кроме тяжкого труда, немногим было позволено изучать древнее знание гаторов. Это привело к гибели империи, поскольку среди древних текстов были скрыты секреты порабощения *громовых ящеров* (см. стр. 165). Задолго до Войны Снежной бури рабы вновь восстали против своих хозяев, призвав на свою сторону огромные стаи чудовищных рептилий, и в течение нескольких недель великая империя гаторов была уничтожена.

На сегодняшний день гаторы живут лишь небольшими группами, до сих пор опасаясь, что людоящеры продолжают охоту на них. Большая часть их знаний была утеряна во время последнего восстания рабов, и сейчас гаторы вынуждены селиться в тёмных норах, охотиться ради выживания с помощью грубых копий и лишь грезить о былом величии. Поскольку людоящеры пытаются мигрировать на юг в более тёплые земли, гаторы оказались зажаты между своими древними врагами и надвигающимся льдом.

Воин

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, выживание d6, выслеживание d6, драка d8, маскировка d6, метание d6, плавание d10.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9 (2).
Снаряжение: грубое длинное копьё *(сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное, см. ниже)*.
Добыча: скудная/5 гаторов.
Особенности:

- **Броня +2:** толстая чешуя.
- **Грубое копьё:** если при проверке драки гатора выпадает 1 на игральной кости, соответствующей навыку, независимо от результата на диком кубике (для диких карт), он повреждает своё копьё. Урон копья уменьшается до сила+d4. При повторном

повреждении копьё ломается, оставляя гатора с кусками сломанной палки в лапах.

- **Зубы:** сила+d4.
- **Полуводный:** 10 минут, см. стр. 12.
- **Хвост:** сила, дальность 1. Гаторы обладают длинным мощным хвостом. Он увеличивает шаг при плавании на 1. В бою они водят им из стороны в сторону, чтобы отвлекать врагов. Модификатор за объединение сил против гаторов уменьшается на 1.

Жрец

Жрецы-гаторы по-прежнему поклоняются Сакребу, хотя его могущество значительно ослабло с тех пор, как их империя рухнула. Ключевая сила, даруемая этим богом, — *доспех*.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: вера d8, внимание d6, выживание d6, выслеживание d4, драка d6, маскировка d6, метание d6, плавание d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (2).

Черты: мистический дар (чудеса).

Снаряжение: грубое длинное копьё *(сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное, см. ниже)*.

Силы: доспех *(твердеющая чешуя)*, стрела *(призрачные крокодилы)*, защита от окружающей среды *(только дыхание под водой)*, проворство *(увеличение скорости)*, хождение по воде *(широкие ступни)*.

Добыча: ценная.

Особенности:

- **Броня +2:** толстая чешуя.
- **Грубое копьё:** если при проверке драки гатора выпадает 1 на игральной кости, соответствующей навыку, независимо от результата на диком кубике (для диких карт), он повреждает своё копьё. Урон копья уменьшается до сила+d4. При повторном повреждении копьё ломается, оставляя гатора с кусками сломанной палки в лапах.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Полуводный:** 10 минут, см. стр. 12.
- **Пробуждение аватары:** один раз в месяц жрец может совершить попытку призыва аватару Сакреба (см. стр. 83). Это требует жертвоприношения и проверки веры (–4). Жертва может быть принесена во время боя — для этого достаточно назначить убиваемого врага ритуальной жертвой, но тогда аватар должен быть призван в следующем раунде.
- **Хвост:** сила, дальность 1. Гаторы обладают длинным мощным хвостом. Он увеличивает шаг при плавании на 1. В бою они водят им из стороны в сторону, чтобы отвлекать врагов. Модификатор за объединение сил против гаторов уменьшается на 1.

Гоблин ледяной

У ледяных гоблинов голубая кожа и волосы. В отличие от *орков* они прекрасно приспособлены к жизни под землёй. Гоблины не так хорошо организованы, как орки, и среди них редко появляются лидеры. Их племена обычно находятся под властью *ледяного великана* или могучего *вождя орков*.

Воин

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d10, метание d6, провокация d6, стрельба d8, судовождение d6.

Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Черты: горячая кровь, снегоход+.

Снаряжение: короткое копьё *(сила+d6, дальность 1)*.

Добыча: скудная/5 ледяных гоблинов.

Особенности:

- **Размер –1:** рост гоблинов около метра.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Волчий всадник

Всадники ездят на обычных *волках*, а не на ужасных, поскольку последние обычно воспринимают гоблинов как аппетитную закуску.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: верховая езда d6, внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d10, метание d6, провокация d6, стрельба d8.

Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 4.
Черты: горячая кровь, снегоход+.
Снаряжение: короткое копьё *(сила+d6, дальность 1)*, лук *(дистанция: 12/24/48, урон: 2d6)*
Добыча: скудная/5 ледяных гоблинов.
Особенности:
- **Размер –1:** рост гоблинов около метра.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Шаман

Гоблины-шаманы служат вождям в качестве советников. Благодаря магическим способностям они добиваются уважения среди членов племени. Все шаманы, за редкими исключениями, почитают Трима, бога зимы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: вера d8, внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d10, метание d6, провокация d8, стрельба d8.
Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 4.
Черты: горячая кровь, мистический дар (чудеса), снегоход+.
Силы: сокрушение *(сосульки на оружии)*, стрела *(сосульки)*, тьма *(облако снега)*, ужас *(вой)*.
Снаряжение: короткое копьё *(сила+d6, дальность 1)*.
Добыча: скудная.
Особенности:
- **Размер –1:** рост гоблинов около метра.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Зверолюд

Зверолюды являются помесью людей и животных. Большинство из них похожи на людей, но при этом они наделены звериными лапами, головами, шерстью и т. п. У некоторых есть даже хвосты. Чаще всего этих существ можно встретить вдали от цивилизованных земель, поскольку многие гонят их из-за разрушительной и хищной натуры этих тварей. В их племенах обычно правят или самые умные, или самые сильные представители. Случаи, когда зверолюды разных видов объединяются, крайне редки.

Споры о том, как появились эти существа, пользуются большой популярностью в придорожных тавернах, и почти у каждого завсегдатая есть своё мнение на этот счет. Некоторые обвиняют во всём своенравных чародеев, которые хотели создать новый народ. Другие настаивают на том, что зверолюды — жертвы божественного проклятия. Есть мнение, что эти существа появились естественным путём, так же как люди, эльфы и другие цивилизованные народы. И совсем немногие считают, что зверолюды — богомерзкие создания, являющиеся отпрысками безнравственных женщин, опустившихся до совокупления с животными.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, выживание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (1).
Снаряжение: кожаная броня *(+1)*, различное оружие *(обычно урон сила+d6)*.
Добыча: скудная/3 зверолюдов.
Особенности:
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Типы:** параметры зверолюдов изменяются в зависимости от вида следующим образом:

Тур: сила d12, выносливость d10, рога *(сила+d6)*, бугай, стойкость 10 (1), разбег (см. стр. 12).
Медведь: сила d10, выносливость d10, стойкость 8 (1), медвежья хватка (см. стр. 10).
Кабан: характер d8, выносливость d12, стойкость 9 (1), берсерк *(оказавшись в шоке, впадает в ярость автоматически)*.
Собака: бег d10, внимание d10, выслеживание d8.
Олень: сила d10, рога *(d10+d6)*, бег d10, разбег (см. стр. 12).

Кентавр

Верхняя половина тела у кентавров человеческая, а нижняя — лошадиная. Кентавры не отличаются высоким интеллектом. Они ведут примитивный кочевой образ жизни в Лугах, куда их вытеснили анари. Многие из них не видят ничего дурного в поедании плоти разумных существ. Они находятся в постоянных конфликтах за пастбища с племенами саксов, занимающимися разведением лошадей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выживание d8, драка d8, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 9 (1).

Снаряжение: кожаная броня *(+1)*, копьё *(сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное)*, лук *(дистанция: 12/24/48, урон: 2d6)*.

Добыча: скудная/3 кентавра.

Особенности:

- **Копыта:** сила+d4.
- **Размер +2:** кентавры того же размера, что и ездовые лошади.

Криэну

Криэну — это народ «рыболюдей». У них есть хвостовой плавник, они покрыты серой или зелёной чешуёй, их руки и ноги снабжены перепонками, а во рту скрываются три ряда бритвенно-острых зубов. Эти существа населяют затонувшие руины или морские пещеры вдоль побережий Рассилона, а их обществом управляют жрецы. Криэну ненавидят всех обитателей суши и временами совершают набеги на прибрежные поселения ради еды и ценностей.

Воин

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, маскировка d8, плавание d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (1).

Изъяны: жажда крови.

Снаряжение: короткое копьё *(сила+d6, дальность 1)*.

Добыча: скудная/3 воина.

Особенности:

- **Броня +1:** чешуя.
- **Водный:** шаг 10, могут бегать, см. стр. 9.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Обезвоживание:** криэну должны погружаться в солёную воду как минимум на 1 час в сутки. Те, кто не может это сделать, получают уровень усталости каждый день, пока не оказываются при смерти. На следующий день после этого они погибают.

Жрец

Криэну поклоняются аспектам Даргара и Ньёрда, объединённым под видом одного божества, которое они зовут Кархарас, Великая Акула и Пожиратель Глубин. Жрецы правят обществом криэну и горячо ненавидят всех, кто дышит воздухом. Ключевая сила, которую они получают, — *сокрушение*.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d10, внимание d8, драка d6, запугивание d10, маскировка d8, плавание d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1).

Изъяны: жажда крови.

Черты: мистический дар (чудеса).

Силы: друг зверей *(только акулы)*, исцеление, оглушение *(водяной взрыв)*, превращение *(только в акул)*, сокрушение *(распространяется только на зубы, увеличивает их в размерах)*, стрела *(акульи зубы)*, убежище, упадок сил *(вода в лёгких)*.

Снаряжение: короткое копьё *(сила+d6, дальность 1)*.

Добыча: ценная.

Особенности:

- **Броня +1:** чешуя.
- **Водный:** шаг 10, могут бегать, см. стр. 9.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Обезвоживание:** криэну должны погружаться в солёную воду как минимум на 1 час в сутки. Те, кто не может это сделать, получают уровень усталости каждый день, пока не оказываются при смерти. На следующий день после этого они погибают.

Людоящер

Людоящеры — агрессивные двуногие рептилии, которые предпочитают живую пищу. Они обитают в больших количествах на болотах Великой Топи и не терпят конкурентов в зловонных местах своего обитания. Постепенно надвигающийся холод недавно заставил людоящеров задуматься о переселении в более тёплые южные земли. На текущий момент их путь преграждает город людей, который уже два года находится в осаде и скоро должен пасть.

Сообщество людоящеров поделено на жёстко закреплённые касты. На вершине пирамиды — вожди, затем жрецы, воины, а после них все остальные. Отличить, к какой касте принадлежит людоящер, можно по его головному гребню. У вождей он чёрного цвета, у жрецов — красного, у воинов — зелёного, а у прочих — различные оттенки коричневого. Несмотря на строгость кастовой иерархии, жрецы имеют право смещать плохих вождей и ставить на их место более подходящих кандидатов. Также людоящеры практикуют рабовладение, заставляя любое разумное существо, которое они захватили, служить им. Несмотря на то, что людоящеры обладают обширными познаниями в разных областях, включая астрономию (знания о которой они украли у *гаторов*), они так и не смогли освоить металлообработку. Они высоко ценят изделия и оружие из металла, поэтому первым делом забирают с поверженной жертвы именно их.

Хотя людоящеры ведут осаду уже два года, они не строят осадных орудий. Вместо этого, они дрессируют *громовых ящеров*, которых используют соответствующим образом. Эта особенность делает армию людоящеров крайне мобильной, но пищевые потребности огромных чудовищ создают серьёзные сложности со снабжением.

Воин

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, лазанье d6, маскировка d6, метание d8, плавание d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7 (1).

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, средний щит из пластин стегозавра *(защита +1)*, каменная секира *(сила+d8)*, каменный метательный топор *(дистанция: 3/6/12, урон: сила+d6)*.

Добыча: скудная/5 людоящеров.

Особенности:

- **Обострённые чувства:** людоящеры «пробуют на язык» воздух, что даёт им +2 к проверкам внимания. Эта особенность подразумевает, что людоящеры всегда считаются активной охраной при проверках маскировки.
- **Прирождённые пловцы:** благодаря своим хвостам людоящеры являются превосходными пловцами. Они получают +2 к проверкам плавания, а и их шаг в воде равен значению навыка плавания.

Вождь

Каждое племя людоящеров возглавляет вождь, но правит он только с соизволения жрецов Ссслака, вечно голодного божества людоящеров.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, лазанье d6, маскировка d6, метание d8, плавание d8.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 10 (2).

Черты: берсерк, блок, боевой пыл, командный голос, круговой удар.

Снаряжение: костяная кираса *(+2)*, средний щит из пластин стегозавра *(защита +1)*, секира *(сила+d8)*, кавалерийская пика *(сила+d8, дальность 2, ББ 2)*, ездовой трицератопс, седло.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Обострённые чувства:** людоящеры «пробуют на язык» воздух, что даёт им +2 к проверкам внимания. Эта особенность подразумевает, что людоящеры всегда считаются активной охраной при проверках маскировки.
- **Прирождённые пловцы:** благодаря своим хвостам людоящеры являются превосходными пловцами. Они получают +2 к проверкам плавания, а и их шаг в воде равен значению навыка плавания.

- **Размер +1:** вожди первыми получают долю от любой добычи и поэтому хорошо питаются.

Жрец

Практически все людоящеры поклоняются Ссслаку, Сотрясающему землю королю громовых ящеров. Его жрецы проповедуют, что прочие народы являются низшими по сравнению с людоящерами и годятся только в качестве вьючных животных или пищи. Ключевым заклинанием у них является *сокрушение*.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d10, внимание d8, драка d6, лазанье d6, маскировка d6, плавание d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1).

Черты: командный голос, мистический дар (чудеса).

Силы: доспех *(затвердевшая чешуя)*, друг зверей *(рептилии, амфибии и динозавры)*, путы *(лозы)*, сокрушение *(осколки обсидиана)*, стрела *(зубы громового ящера)*, туман.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, каменный короткий меч *(сила+d6)*.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Обострённые чувства:** людоящеры «пробуют на язык» воздух, что даёт им +2 к проверкам внимания. Эта особенность подразумевает, что людоящеры всегда считаются активной охраной при проверках маскировки.
- **Прирождённые пловцы:** благодаря своим хвостам людоящеры являются превосходными пловцами. Они получают +2 к проверкам плавания, а и их шаг в воде равен значению навыка плавания.

Морской житель

Представители морского народа выглядят как люди, нижняя часть тела которых заменена рыбьим хвостом. Облик морских дев разнится от прекрасной юной девушки до уродливой старухи с кривыми зубами и запутавшимися в волосах водорослями. Аналогично различается и облик мужчин. Вне зависимости от внешности, морские жители как правило настроены дружелюбно к людям, особенно к тем, кто посещает их подводные дома. Гости, которые приносят вино, излюбленный напиток этих существ, пользуются особым уважением.

Морской народ также известен тем, что наполняет добычей сети рыбаков в благодарность за оставленные подношения.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, знание (загадки) d8, маскировка d8, плавание d8, провокация d8, убеждение d8.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** от –4 до +4.

Снаряжение: кинжал *(сила+d4)*.

Добыча: ценная/5 морских жителей.

Особенности:

- **Водный:** шаг 8, см. стр. 9.
- **Загадки:** морские жители любят загадки и получают +2 к проверкам знания (загадки).

Налётчик ледяной

Ледяные налётчики — это люди, самонадеянно решившие поселиться в Ледяном пекле. Сойдя с ума от постоянного воя адского ветра, они вручили свои тела и души Триму и теперь стремятся лишь к уничтожению всех народов, противостоящих их богу. Не имея лидеров, они стекаются в неорганизованные группы, объединяемые лишь общим желанием — приблизить Фимбулвинтер.

Когда это позволяют погода и местность, налётчики используют ледовые суда и нарты, запряжённые *ужасными волками*.

Ледяной налётчик

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d6, внимание d4, выживание d8, драка d8, запугивание d10, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (1); **харизма:** –4.

Изъяны: жажда крови.

Черты: боевая закалка, боевая ярость, железная воля, снегоход.
Снаряжение: кожаные доспехи и меха *(+1)*, секира *(сила+d8)*, средний щит *(защита +1)*.
Добыча: скудная/3 воина.
Особенности:
- **Берсерк:** ледяной налётчик может вызвать у себя состояние берсерка, прибегнув к проверке характера. В остальном эта особенность действует как черта берсерк.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.

Опытный ледяной налётчик

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d12, сила d12, выносливость d12.
Навыки: верховая езда d8, внимание d6, выживание d10, драка d12, запугивание d12, судовождение d10.
Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 10 (2); **харизма:** –4.
Изъяны: жажда крови, мстительность (крупный), неграмотность.
Черты: боевая закалка, боевая ярость+, железная воля, крепкий орешек, снегоход+, стальные нервы+, стена стали.
Снаряжение: меха и кольчужные доспехи *(+2)*, секира *(сила+d8)*, средний щит *(защита +1)*.
Добыча: скудная.
Особенности:
- **Берсерк:** ледяной налётчик может вызвать у себя состояние берсерка, прибегнув к проверке характера. В остальном эта особенность действует как черта берсерк.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.

Огр

Огры являются в какой-то мере родственниками *орков* и *великанов*. Их часто принимают в свои кланы *орки* в качестве могучих воинов. Прочие же живут небольшими семьями, иногда объединяющимися в кланы.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+3, выносливость d12.
Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d8, метание d6.
Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 11 (1).
Черты: круговой удар+.
Снаряжение: толстые шкуры *(+1)*, тяжёлая дубина *(сила+d8)*.
Добыча: скудная.
Особенности
- **Размер +2:** рост огров достигает более 2,5 м, у них крупный живот и массивные руки.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Орк

Орки — это жестокие человекоподобные существа с отталкивающими лицами, тёмными волосами и, чаще всего, серой кожей. Несмотря на распространённое заблуждение, в темноте орки видят не лучше обычных людей, хотя и предпочитают селиться под землёй. В игровом мире Hellfrost у орков нет *особенности тепловидение*.

Орки живут племенами, возглавляемыми могущественными *вождями* с надёжной охраной, и *жрецами*. В среднем племени насчитывается около 300 воинов, хотя поговаривают и о больших поселениях в 1000 воинов, обитающих глубоко в горах. Когда орки отправляются в набеги, численность их отряда обычно составляет от 20 до 50 членов. Хотя орков и считают дикарями, они обладают неплохими познаниями в тактике, а также умеют сооружать осадные машины. Если позволяют погодные условия и местность, эти существа используют *ледовые суда* и *сани*, запряжённые *ужасными волками*.

Многие племена помимо *воинов* также гордятся другими своими специалистами, такими как *берсерки*, *барабанщики* и *разведчики*.

Снежные орки

Снежные орки внешне похожи на обычных, но с белыми волосами. У них те же параметры, что приведены ниже, но они дополнительно получают *черту горячая кровь*.

Снежные орки населяют высокие горы над границей леса, а также холодные земли на севере. В снаряжении снежных орков есть *тёплые меха* и *ледоступы* (*урон сила*+d4).

Коротышка

Коротышки, которые не смогли доказать, что способны стать *разведчиками*, обучаются основам обращения с оружием и толпами посылаются в битву. Несмотря на то, что они очень быстро погибают, их смерти вытягивают ресурсы из врагов. Также коротышек посылают впереди основных сил при штурмах гномьих крепостей, чтобы те обнаружили ловушки (в основном, разрядив их на себя) и уберечь более ценных воинов от травм.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d4.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Снаряжение: булава *(сила+d6)*.
Добыча: нет.

Надзиратель над ограми

Огры часто используются орками как ударная сила. Эти несдержанные, туповатые и неуклюжие великаны могут быть в равной степени опасны и для врагов, и для союзников. Если есть возможность, к каждому *огру* приставляется надзиратель, который должен удерживать внимание *огра* на поставленной задаче. Поскольку у этих здоровяков есть неприятная привычка оборачиваться против своих надсмотрщиков, данную задачу поручают *коротышкам*, отдавая предпочтение самым крупным и хладнокровным из них, хотя и оказавшихся по каким-то причинам более ни к чему не пригодными.

Когда надзиратель находится рядом с *огром*, они работают как одна команда и используют одну *карту действия* на двоих.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Снаряжение: хлыст *(сила+d4, дальность 1, может использоваться для захвата и обезоруживания)*.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Привычная угроза:** надзиратели над ограми поднаторели в уклонении от круговых ударов. Надзиратель получает +2 к защите, когда его

подопечный атакует его круговым ударом+. Эта особенность не применяется в отношении действий других огров или существ.

- **Поцелуй хлыста:** совершив действие, надзиратель над ограми может ударить своего подопечного в пределах дальности хлыста, чтобы добиться особого эффекта. Только один эффект может быть получен за раз, и он длится до начала следующего хода надзирателя. Эта особенность не влияет на других существ.

Бесстрашие: см. стр. 8.

Боевая ярость: огр получает *черту боевая ярость* (если у него уже есть эта черта, он не получает дополнительных преимуществ).

Боевой пыл: +1 к *урону* в ближнем бою.

Держать строй!: +1 к *стойкости*.

Пошевеливайся: снимает один уровень *усталости*, независимо от его происхождения. Эта особенность действует один раз в час.

Соберись!: +1 к попыткам выйти из *шока*.

Разведчик

Разведчики — это *коротышки*, показавшие свой интеллект и хитрость. Доживших до этого момента обучают техникам разведки и проникновения.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, выживание d6, выслеживание d8, драка d4, запугивание d4, лазанье d8, маскировка d8, метание d6, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Черты: егерь.

Снаряжение: малый щит (*защита +1*), короткий меч (*сила+d6*), метательное копьё (*3/6/12, сила+d6*).

Добыча: скудная/5 разведчиков.

Воин

Воины орков более выносливы, чем люди, но, по счастью, они редко бывают хорошо обучены.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d6, метание d6, стрельба d6, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (1).

Снаряжение: кожаный доспех (*+1*), средний щит (*защита +1*), короткий меч, топор или булава (*сила+d6*).

Добыча: скудная/3 воина.

Особенности:

- **Размер +1:** орки обычно крупнее людей.

Элитный воин

Элитные воины — лишь малая часть племени, и это не может не радовать, поскольку они обучены и снаряжены лучше своих товарищей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d6, метание d8, стрельба d8, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9 (2).

Черты: боевая закалка.

Снаряжение: кольчужный доспех (*+2*), открытый шлем (+3), средний щит (*защита +1*), длинный меч или секира (*сила+d8*).

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Размер +1:** орки обычно крупнее людей.

Берсерк

Берсерки — яростные безумцы, используемые племенами в качестве ударных войск. Они находятся в состоянии постоянного буйства, поэтому их обычно держат в цепях, пока берсерки не понадобятся на полях сражений.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d10+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8+2, запугивание d10.

Шаг: 6; **защита:** 3; **стойкость:** 11 (1).

Черты: боевая ярость+, круговой удар.

Снаряжение: кожаный доспех (*+1*), двуручный топор (*сила+d10, ББ 1, защита –1*).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Берсерк:** эти орки начинают любую битву в состоянии берсерка (как в соответствующей черте). Модификаторы этой особенности

уже учтены в параметрах. Берсерки — дикие карты также игнорируют штрафы за ранения.
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Размер +1:** орки обычно крупнее людей.

Гонец

Гонцы — посланники, доставляющие сообщения между племенами или на полях битвы. Они неплохие бойцы, но более известны благодаря своей скорости, выносливости и способности пересекать местность, которую другие сочтут непроходимой.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, маскировка d8, плавание d8, стрельба d6.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 9 (1).

Черты: снегоход+.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, короткий меч, топор или булава *(сила+d6)*.

Добыча: скудная.

Особенности:
- **Размер +1:** орки обычно крупнее людей.
- **Твёрдая поступь:** при перемещении по пересечённой местности гонцы считают каждую клетку за полторы, а не за две.

Знахарь

Орки не славятся состраданием, но даже им нужно лечить раненых воинов и поддерживать жизнь в пленниках для допроса.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, выживание d6, драка d6, запугивание d6, знание (алхимия) d8, лечение d6, стрельба d6 маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1).

Черты: знахарь.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, короткий меч, топор или булава *(сила+d6)*, 2d4 дозы травяных снадобий *(обычно лечебных или стимулирующих)*.

Добыча: скудная.

Особенности:
- **Размер +1:** орки обычно крупнее людей.

Инженер

Инженеры — специалисты по осадным машинам. Не один генерал пал, насмехаясь над «тупыми» орками, поставившими катапульты слишком далеко от его армии.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, знание (осадные орудия) d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8 (1).

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, короткий меч *(сила+d6)*.

Добыча: скудная.

Особенности:
- **Специалист по осадам:** инженеры увеличивают дальность осадных машин, которыми они управляют, на 50% и добавляют +2 к их ББ.
- **Размер +1:** орки обычно крупнее людей.

Наездник

Многие племена орков используют *ужасных волков* в качестве ездовых животных. Некоторые даже научились дрессировать *инеистых кабанов*, и по крайней мере одно племя ездит на *белых медведях*.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d6, внимание d6, драка d6, запугивание d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8 (1).

Черты: твёрдая рука.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, длинный меч *(сила+d8)*, копьё *(сила+d6, защита +1, дальность 1)*, лук *(дистанция: 12/24/48, урон: 2d6)*, ездовой ужасный волк, седло.

Добыча: скудная/3 наездника.

Особенности:
- **Размер +1:** орки обычно крупнее людей.

Барабанщик

У орков нет скальдов, но есть барабанщики, чьи неистовые ритмы вдохновляют окружающих воителей. Ещё они передают сигналы на поле боя. Барабанные колотушки украшаются человеческими черепами, а с другой стороны рукояти имеется

изогнутое лезвие, которое позволяет использовать колотушки как оружие.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8 (1).

Черты: хладнокровие.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, барабанные колотушки *(сила+d6)*, боевой барабан.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Боевой барабан:** совершив действие, барабанщик может начать отстукивать ритм, который производит эффект на всех орков в радиусе 10 клеток от него. Единовременно звучит только один ритм. Барабанщик поддерживает его до начала своего следующего хода; затем он может остановиться, продолжить тот же ритм или сменить его. Все преимущества ритма пропадают, как только звук барабана стихает (например, из-за гибели барабанщика).
  Бесстрашие: см. стр. 8.
  Боевая ярость: окружающие получают черту боевая ярость (те, у кого уже есть эта черта, не получают дополнительных преимуществ).
  Боевой пыл: +1 к урону в ближнем бою.
  В атаку: орки, начинающие движение в пределах 10 клеток от барабанщика, получают +2 к шагу, и значение их бега увеличивается на одну ступень (обычно до d8).
  Держать строй!: +1 к стойкости.
  Сигнал сбора: +1 к попыткам выйти из шока.
- **Размер +1:** орки несколько крупнее людей.

Вождь

Предводитель племени — это всегда самый опасный и крупный орк. Вождь получает своё место, победив предыдущего главаря в смертельной схватке. Как только новый орк становится вождём, ему тут же начинают наступать на пятки конкуренты, постепенно набирающие силу.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d12, запугивание d10, маскировка d6, метание d8, стрельба d8, судовождение d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 11 (3).

Черты: блок, боевая закалка, боевой пыл, держать строй!, командный голос, круговой удар.

Снаряжение: латная кираса *(+3)*, кольчужные рукава и чулки *(+2)*, открытый шлем *(+3)*, двуручный топор *(сила+d10, защита –1, двуручное)*.

Добыча: ценная.

Особенности

- **Размер +1:** орки несколько крупнее людей.

Жрец

В основном орки поклоняются Триму, но некоторые племена могут почитать Даргара, Найт или Вали. Орки-жрецы носят меховые накидки и копья, увенчанные грубо вырезанными головами инеистых драконов с острыми как бритва наконечниками. Они увешивают себя амулетами, костями и другими вещицами, чтобы выглядеть более грозно в глазах врагов. Несмотря на то, что жрецы, как правило, самые мелкие члены племени, они при этом являются и самыми жестокими среди всех.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: вера d8, внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (1).

Черты: мистический дар (чудеса).

Силы: доспех *(ледяная кожа)*, призыв элементаля *(льда или снежуры)*, сокрушение *(зазубренные сосульки на оружии)*, стрела *(сосульки)*, тьма *(снежное облако)*, ужас *(вой)*.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, копьё *(сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное)*, меха.

Добыча: ценная.

Россвал

Россвалар (множественное число от россвал) или «лошадиные киты» — это племя зверолюдов, которые обитают только в холодных краях. Они охотятся на тюленей и белых медведей, а некоторые из них — и на китов. Россвалар — это сероко-

Особенности племён орков

Орки живут племенами, каждое из которых по-своему уникально. В игровом мире Hellfrost это выражается при помощи *особенностей*. Все члены племени получают одинаковую *особенность*, далеко не всегда дающую преимущество над героями. Ниже приведён список некоторых племён и их *особенностей*. Ведущий может сам придумывать как другие племена, так и их *особенности*.

Волчьи зубы: волчьи зубы известны своей трусостью. Если они не превосходят противника по численности хотя бы в два раза, то члены этого племени должны каждый *раунд* успешно проходить *проверку храбрости*, чтобы не впасть в *панику*. Племя характерно зеленоватым цветом кожи.

Зубы Трима: имя племени происходит не от того, что его члены затачивают себе зубы, а от их умения обращаться с копьями. Все воины этого племени используют *копья (сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное)*, но не носят щитов. В бою они образуют сплошную линию ощетинившихся копий и наступают, пронзая всё на своём пути.

Костогрызы: а вот эти орки затачивают свои зубы и считают любое живое создание едой. Их зубы наносят *урон сила+d4*. Племя характерно зеленоватым цветом кожи.

Кровопускатели: кровопускатели известны как одно из самых жестоких племен, все его члены наделены *изъяном жажды крови*. Они поклоняются не Триму, а Даргару. Племя характерно зеленоватым цветом кожи.

Морозные наездники: в то время как многие племена используют *ужасных волков* в качестве ездовых животных, морозные наездники дрессируют для этой цели *белых медведей*. При этом только самые важные члены племени используют их. На белых медведей надевают *кожаный доспех (+1 к защите)*, и они считаются тренированными ездовыми животными в бою. У *вождей, жрецов* и *элитных воинов верховая езда* равна *навыку драки*. У *разведчиков* и *гонцов верховая езда* равна d8, а у *барабанщиков* — d6. Прочие члены племени перемещаются пешком или на *ужасных волках*.

Ночные охотники: ночные охотники поклоняются Найт, богине тьмы. Чтобы показать свою преданность богине, все *вожди* и *элитные воины* вырезают себе один глаз, что даёт им *изъян одноглазый*. Взамен Найт благословляет оставшийся глаз *особенностью сумеречное зрение*.

Охотники на фей: племя живёт в чаще Ангариона. Его представители не получают штрафов за перемещение по *пересечённой местности* в лесах. Племя характерно зеленоватым цветом кожи.

Протыкатели глаз: известны своим искусством стрельбы из лука. Все орки этого племени получают дополнительную ступень значения *навыка стрельбы* и имеют в снаряжении *лук (дистанция: 12/24/48, урон 2d6)*. *Вожди* наделены *чертой координированной стрельбы*. Племя характерно зеленоватым цветом кожи.

Сыны Трима: племя, населяющее окраины Ледяного пекла. Его представители смогли приспособиться к существованию в суровых условиях. У всех членов этого племени есть *черта снегоход*.

жие гуманоиды с толстым слоем жира, похожими на бусины чёрными глазами и короткими тупыми бивнями. Их тучный облик даёт неверное представление об их мощных мышцах, которые скрыты под толстыми слоями жира и кожи. Этих существ можно встретить на охоте или в их лагерях, где нет ничего, кроме простых убежищ и сушащейся на верёвках крупной рыбы. Россвалар опасаются чужаков и недружелюбны, однако обычно не нападают, если их не провоцировать. Они охотно занимаются торговлей и часто имеют при себе немного шкур белых медведей и тюленей или рыбы на продажу.

Большинство россвалар ведут довольно беззаботный образ жизни, кочуя с одного места охоты на другое. Их нельзя назвать жестокими, но из-за своего дикого образа существования они практически не ценят жизни других существ.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d10, лазанье d6, маскировка d6, метание d8, плавание d8, судовождение d4.

Шаг: 4 (d4); **Защита:** 6/7; **Стойкость:** 9 (1).

Изъяны: кривые руки, невежда.

Черты: снегоход.

Снаряжение: дубинка *(сила+d4)* или копьё *(сила+d6, защита +1, дальность 1)*.

Добыча: скудная/2 россвалар.

Особенности:

- **Броня +1:** толстый слой жира.
- **Жир:** +4 к сопротивлению опасности (холод).
- **Полуводный:** 15 минут, см. стр. 12.
- **Размер +1:** россвалар весят около 150 кг.

Скрежетун

Это коренастые лягушкоподобные создания с бледной кожей, розовыми глазами и большими скрежещущими челюстями, благодаря которым они и получили это имя. Эти твари пользуются очень простым языком щелчков и посвистываний и применяют немногочисленные примитивные орудия, например, заострённые палки в качестве копий. Скрежетуны похожи на дегенерировавшую форму *буфома* (см. стр. 35), но мало кто из учёных тратит время на исследование связи между этими двумя видами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, лазанье d6, плавание d10.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1).

Снаряжение: грубое короткое копьё *(сила+d6, дальность 1, см. ниже)*.

Добыча: скудная/5 скрежетунов.

Особенности:

- **Броня +1:** бородавчатая кожа.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Наскок:** скрежетун может прыгнуть на d6+2 клетки по прямой линии, чтобы атаковать врага. В этом случае он получает +2 к проверкам атаки и урона.
- **Полуводный:** 20 минут, шаг 6, см. стр. 12.
- **Самодельное копьё:** если при проверке драки у скрежетуна выпадает 1 на игральной кости, соответствующей навыку (независимо от результата на диком кубике, если речь идёт о дикой карте), он повреждает своё копьё. Урон оружия снижается до сила+d4. При повторном повреждении оно ломается — в руках у скрежетуна остаются лишь бесполезные куски дерева.

Трау

Обитатели холмов и гор Земель Очага трау являются дальними родственниками *троллей*, но они значительно меньше (размером с человеческих детей, но более коренасты) и не имеют способности к регенерации. Трау являются ночными существами и выходят из своих трауи-ноуи (курганообразных жилищ) в тёмное время суток, чтобы красть мелкие вещи из домов и хуторов. Трау получают большое удовольствие от философских споров о магических свойствах земли со стихийными магами земли и жрецами богини Эрты. Они также увлекаются пением, танцами и сказками. Известно, что трау похищают скальдов ради одной единственной цели, — чтобы те их развлекали.

Трау

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, знание (фольклор) d6, колдовство d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (1); **харизма:** –4.

Силы: доспех *(уплотнённая кожа)*, подземный ход *(сливается с землёй)*, путы *(земля поглощает жертв)*.

Снаряжение: кожаный доспех *(+1)*, большая дубина *(сила+d6)*.

Добыча: скудная/3 трау.

Особенности:

- **Слабость (солнечный свет):** трау, оказавшиеся на поверхности при солнечном свете, не могут вернуться в свои подземные дома до наступления темноты и получают штраф –1 на все проверки параметров.

Король трау

В редких случаях могущественный трау может организовать других трау в небольшое сообщество под своим управлением.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d10, знание (фольклор) d8, колдовство d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 11 (1); **харизма:** –4.
Силы: доспех *(уплотнённая кожа)*, подземный ход *(сливается с землёй)*, путы *(земля затягивает жертв)*.
Снаряжение: кольчужная рубаха *(+2)*, секира *(сила+d8)*.
Добыча: ценная.
Особенности:

- **Размер +1:** король трау может быть более 2 м в высоту.
- **Слабость (солнечный свет):** трау, оказавшиеся на поверхности при солнечном свете, не могут вернуться в свои подземные дома до наступления темноты и получают штраф –1 на все проверки параметров.

Фунгал

Фунгалы — одни из самых странных существ, которых только можно встретить в землях Очага. Они выглядят как грибы высотой с человека, у которых есть короткие толстые руки и ноги, а также похожие на бусины глаза. Видевшие фунгалов обычно называют их людьми-грибами.

Фунгалы встречаются необычайно редко, и чаще всего их обнаруживают перед сбором урожая. Многие фермеры свидетельствуют о том, что эти существа воруют урожай, а когда их преследуют, исчезают в ближайших пещерах и расщелинах, ведущих в разветвлённую, подобно лабиринтам, сеть тоннелей, известную как Подземье или царство Эрты.

Друиды, как и жрецы Эрты или Истер пытаются наладить контакты с этими странными существам, но пока безрезультатно. Почему народ фунгалов охотится за урожаем, остаётся загадкой.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d8.
Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Снаряжение: серп *(сила+d4)*.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Растение:** см. стр. 13.
- **Споры:** один раз в день фунгал может выпустить облако спор, которое занимает средний шаблон и действует до начала его следующего хода. Любое существо, попавшее в облако, должно успешно пройти проверку выносливости, чтобы избежать действия спор. Жертва, попавшая сразу в несколько облаков, должна пройти отдельную проверку для каждого. Действие спор определяется их типом. Каждое облако содержит только один тип. Ниже в таблице перечислены их эффекты. Ведущий может выбрать один по своему усмотрению либо бросить d4. Фунгалы невосприимчивы к действию спор.

d4	Тип спор фунгалов
1	**Парализующие:** жертва парализована на 2d6 *раундов*, в течение которых она не может совершать никаких действий. Её *защита* уменьшается до 2.
2	**Удушающие:** жертва *в шоке* на d4 *раунда*. Это не считается физической атакой.
3	**Ослепляющие:** жертва ослеплена. На все *проверки*, связанные со зрением, налагается штраф –6, а её *защита* падает до 2. Жертва может совершить *проверку ловкости* один раз в *раунд*, чтобы очистить глаза от спор. В случае *успеха* споры более не мешают видеть, но это занимает весь *раунд*. При *подъёме* герой восстанавливает зрение и может действовать в том же *раунде*.
4	**Споры берсерка:** жертва автоматически входит в состояние *берсерка* (как под действием одноимённой черты) и бросается в *яростной атаке* (см. «Дневник авантюриста», раздел «Ситуативные правила боя») на ближайшее существо, неважно, враг это или друг. Если на равном расстоянии находятся несколько существ, цель атаки определяется случайным образом с помощью игральной кости. Обуздать ярость жертва может по правилам, описанным в *черте берсерк*.

ФЕИ

Феи — это духи, которые среди людей и энгро также известны как «волшебный народ». Большинство из них, включая весьма неприятных, ведут затворнический образ жизни. Это и к лучшему, поскольку они владеют широким спектром мистических сил. Магия волшебного народа непостижима для смертных. Использование способностей, не требующих проверки *колдовства*, не может привести к *магической отдаче*.

Банник

Прежде, чем объяснять происхождение банников, нужно понять важность бань (или саун) в культурах саксов и финнар. Саксы и финнары любят проводить время в парилках, особенно в долгие зимние месяцы.

Сауны обычно строят из брёвен и кроют дёрном для изоляции. Даже в бедных строительными материалами областях северных пустошей можно найти бани с земляным или выстланным соломой полом, стенами, сложенными из глины или дерна, или же вовсе выкопанные в склонах холмов.

Банник — представитель народа фей, селящийся в саунах. Этот вредный дух выглядит как старик с волосатыми руками и длинными ногтями. Он прячется за печкой или под скамьями и карает тех людей, которые выказывают неуважение к бане: занимаются в ней любовью, лгут, хвастаются, ругаются, слишком громко поют или много болтают. Банник также известен тем, что подшучивает над чужаками и новичками.

Знающие об этом саксы и финнары возносят краткие молитвы Эйре с просьбой защитить их от банника. Они никогда не заходят в баню, если оттуда доносятся урчание или другие звуки. Это значит, что банник принимает у себя сверхъестественных гостей, возможно, даже демонов.

Разозлившись, банник может начать кидаться раскаленными докрасна камнями из печки, облить кипящей водой или превратить пар в ядовитый газ (если печь топится торфом вместо дерева). Хуже того, банники известны тем, что могут содрать с моющихся кожу и обложить их телами печь. Это существо приложит все свои силы к тому, чтобы избежать прямого столкновения, но, поскольку он не может покинуть сауну, будет драться насмерть, если не оставить ему выбора.

Если баня сгорит или будет разрушена иным образом, банник отправится в царство фей и вернётся обратно, только если на месте старой или рядом с ней будет построена новая.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6, колдовство d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Черты: стремительный.

Силы: кукла, невидимость *(только на себя)*, ночные кошмары, открыть/запереть, полиглот, смятение, сон, телекинез, упадок сил *(ядовитый газ)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Аура ужаса:** это существо может внушить ужас всем, кто находится в бане. Персонажи, провалившие проверку храбрости, выбегают и в течение недели не испытывают ни малейшего желания войти или даже заглянуть в любую баню. В случае успеха герой на неделю становится невосприимчив к действию ауры ужаса банника.
- **Владение:** это существо живет в бане и не может выйти за её пределы.
- **Невосприимчивость (огонь):** см. стр. 10.
- **Уязвимость+ (холод):** урон×2, см. стр. 15.

Блуждающий огонёк

Блуждающие огоньки — это злые духи, принимающие форму светящихся шаров, также известные как свечи покойников. Они появляются среди ночи и заманивают жертв вглубь своего родного болота в надежде на то, что те угодят в трясину.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d10.

Шаг: — ; **защита:** 2; **стойкость:** 3.

Черты: уклонение+.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Лёгкая мишень:** нападающий никогда не получает штрафов за плохое освещение, атакуя блуждающий огонёк.
- **Полёт:** шаг 8, см. стр. 12.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Блуждающий огонёк достигает 30 см в диаметре.
- **Чары:** мерным раскачиванием из стороны в сторону и пульсирующим светом блуждающие огоньки манят жертв следовать за собой. Это требует встречной проверки характера огонька против смекалки цели. Очарованные жертвы могут только двигаться на длину своего шага. Они не способны ни на какие другие действия, включая речь, но будут изо всех сил сопротивляться любым попыткам помешать им следовать за блуждающим огоньком и даже способны атаковать своих старых друзей, используя все доступные приёмы и возможности. Гибель блуждающего огонька разрушает чары, а крепкая пощёчина (считается атакой касанием) позволяет жертве в начале своего следующего хода совершить ещё одну встречную проверку смекалки против характера огонька. Одновременно одно существо может зачаровать только одну цель.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Бугган

Бугганы — это похожие на огров существа, покрытые чёрным мехом. С помощью острых когтей и клыков они могут прокапываться сквозь землю. Хотя бугганы и приспособлены к рытью, обычно они селятся в руинах, пещерах или тёмных лесах. Многие верят, что эти создания являются слугами Эрты, хотя на самом это один из народов фей. Они обычно находятся в хороших отношениях с *трау* и известны тем, что помогают *гномам*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d8, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (1).

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Броня +1:** густой мех.
- **Когти/бивни:** сила+d6.
- **Перемещение под землёй:** 6 клеток, см. стр. 11.
- **Размер +2:** рост бугганов — более 2,5 м.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Гриндилоу

Гриндилоу — это злобные феи, населяющие небольшие реки, пруды и топи. Хотя облик этих существ похож на человеческий, их кожа и зубы зелёного цвета, а глаза — жёлтого. Руки у них очень длинные и оканчиваются жуткими когтями.

Гриндилоу таятся в воде у самого берега, поджидая, пока возможная жертва не окажется в пределах досягаемости их длинных рук. Когда это происходит, они хватают добычу, утаскивают её под воду и держат там, пока та не захлебнется. Затем эти твари хранят добычу в своих подводных логовах, пока она не начинает разлагаться.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, маскировка d8, плавание d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Водный:** шаг 8, см. стр. 9.
- **Засада:** гриндилоу прячется на краю родного водоёма под поверхностью воды. Он выжидает, когда жертва окажется в пределах досягаемости, после чего выбрасывает вперёд длинные цепкие руки. Гриндилоу совершает встречную

проверку маскировки против внимания жертвы. В случае успеха он получает +2 к атаке и урону в текущем раунде, +4 при подъёме.

- **Захват:** в случае подъёма при проверке драки гриндилоу берёт добычу в захват и утаскивает её под воду. Жертва должна совершать проверки выносливости в начале каждого последующего раунда, пока не вырвется из захвата. В случае провала она получает уровень усталости. Оказавшись при смерти, персонаж погибает через количество раундов, равное половине его выносливости. Спасение жертвы и снятие полученной усталости происходит по правилам, описанным в «Дневнике авантюриста» в разделе Опасности (вода). Эта особенность работает только применительно к существам с размером +1 или меньше.
- **Когти:** сила+d6, дальность 2.

Клурикон

Клуриконы — это маленькие феи, которые любят крепкие напитки. Они почти всегда находятся навеселе и обычно проводят время, катаясь на небольших животных, оскорбляя прохожих и громко распевая песни. Когда к ним относятся хорошо, клуриконы используют свои силы, чтобы защищать пивоварню, таверну или винный погреб. Обидчика же они преследуют до самого дома, где устраивают погром, выпивают весь найденный алкоголь и т. д.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d8, внимание d8, драка d6, запугивание d8, колдовство d8, маскировка d6, провокация d8.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Изъяны: дурная привычка (крупный, алкоголь).

Черты: железная воля.

Силы: голос ветра (*пьяные песни*), друг зверей (*неразборчивые слова*), невезение (*проклятье*), полиглот (*универсальный язык пьяных*), упадок сил (*цель пьянеет*), усилить/ослабить параметр (*благословение или проклятье*).

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Надоеда:** разозлённый клурикон мстит обидчику громким шумом на протяжении всей ночи. Любой, кто находится в доме с разгневанной феей, должен успешно пройти проверку характера (–2), чтобы заснуть.
- **Размер –1:** ростом клурикон не больше маленького ребёнка.
- **Слабость (алкоголь):** клурикон, которому предложили алкоголь, должен успешно пройти проверку характера, чтобы остаться сосредоточенным на прежнем занятии. В случае провала он немедленно направляется к спиртному и начинает его пить. Клурикон способен проглотить литр жидкости за один ход.

Лесной человек

Эти феи выглядят как невысокие (1–1,2 м) люди, сплетённые из ветвей. У них большие круглые полностью чёрные глаза, длинные тонкие руки и острые деревянные зубы (чтобы есть жуков). Саксы часто называют их вальдгейстами или духами леса.

Лесные люди — скромные существа, чьё призвание — заботиться о лесах, которые они зовут домом. Обычно они состоят в хороших отношениях с другими добрыми лесными обитателями типа *никс, скогсра, древней, эльфов* и большинства обычных животных. Каждый лесной человек заботится об участке леса площадью 2,5 кв. км. Когда их дома оказываются под угрозой, они прибегают к партизанской тактике, скрываясь среди подлеска и атакуя с помощью заклинаний.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, выживание d4, выслеживание d4, драка d4, знание (травничество) d10, колдовство d8, лазанье d8, маскировка d4.

Шаг: 8; **защита:** 4; **стойкость:** 5 (1).

Черты: егерь.

Силы: волна *(деревья сбивают жертву с ног)*, исцеление *(только животных)*, лёгкий шаг *(только в лесу)*, путы *(растения опутывают противников)*, тепловая маскировка, усилить/ослабить параметр *(маскировка)*.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Броня +1:** кора.
- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Лесной народ:** в лесу значения навыков выживания, выслеживания и маскировки этого существа увеличиваются до d8.
- **Мимикрия:** пока лесной человек остаётся неподвижным, он получает +4 к маскировке.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.
- **Размер −1:** ростом лесной человек не больше маленького ребёнка.

Леший

Лешие — это духи лесов наряду со скогсра и лесными людьми. Они встречаются во всех лесах Рассилона и обычно заботятся об участке площадью в 250 кв. км. Их также называют «отцами лесных людей», хотя на самом деле лешие играют роль наблюдателей, присматривающих за группой младших фей в пределах своих владений и оказывающих им поддержку. Сами *лесные люди* из уважения к могуществу леших называют их лесными владыками.

Лешие заботятся как о деревьях, так и о животных, поэтому их облик сочетает черты и тех, и других. Их обычная форма — человеческая фигура с корой вместо кожи, травяными волосами и бородой, а также с хвостом, рогами и копытами.

Фермеры, пастухи и охотники, которые берут от леса лишь самое необходимое, оставляют подношения местному лешему, чтобы не нанести ему обиду. Лесной владыка различным образом мстит оскорбителю — от наведения морока до применения силы.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d6, запугивание d8, колдовство d12, маскировка d8, плавание d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Силы: болезнь *(истощающее заболевание)*, доспех *(кожа-кора)*, исцеление *(только растения и животных)*, мечелом *(только против топоров)*, ночные кошмары *(жертве снится, что она пробирается через тёмный все время меняющийся лес)*, призыв элементаля *(только деревянного)*, пробудить древо войны *(песнь пробуждения)*, путы *(деревья хватают жертву)*, смятение *(жертва слышит голоса в ветре)*, стена *(стена деревьев)*, туман *(особое: деревья двигаются, чтобы заслонить свет)*, увеличение/уменьшение *(песнь перемен)*, укрытие *(деревья формируют укрытие)*, щит *(ветви перехватывают удары)*.

Снаряжение: большая дубина *(сила+d8)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Изменение размера:** совершив действие и пройдя проверку смекалки, леший может увеличиться или уменьшиться в размерах. За успех и каждый подъём он увеличивает или уменьшает свой размер на единицу. Каждая степень изменения в размерах влечёт за собой увеличение или уменьшение силы лешего на 1 ступень и стойкости на 1. Он получает особенность крупный при размере +4, огромный при +8 и гигантский при +12.
- **Оборотничество:** леший может использовать силу превращения, чтобы принять облик обычного животного или растения. Вместо сверхъестественного навыка для этой силы используется смекалка.
- **Обучение магии:** леший, имеющий желание помочь (см. таблицу реакции в «Дневнике авантюриста»), при общении с друидом любого народа может обучить его одному заклинанию, если тот сперва окажет лешему

услугу. Когда задание выполнено, герой автоматически получает черту новая сила. Прочие герои обретают в лице лешего друга на всю жизнь, если не перестают выказывать уважение к его дому.

- **Призыв зверей:** с помощью песни леший может призвать лесных созданий. Это требует действия и проверки смекалки (–2). В случае успеха через d6+2 раунда со всех окрестностей приходят d6+2 волка или d4 медведя.
- **Разговор с природой:** леший может общаться с любыми обычными животными и растениями.

Никса

Никсы — это духи пресных водоёмов, схожие со *скогсра* — духами деревьев. Они выглядят как привлекательные девушки с влажными волосами и голубыми или зелёными глазами. Никсы остерегаются тех, кто не является жителем леса, и предпочитают понаблюдать за незваными гостями возле своего владения, прежде чем решить, как лучше вести себя с ними.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d4, колдовство d10, маскировка d10, плавание d10, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.

Черты: защита от сверхъестественного, привлекательность.

Силы: друг зверей *(только водных)*, исцеление *(лить воду на рану)*, невидимость *(становится прозрачной, как вода)*, оглушение *(удар струёй воды)*, превращение *(только в водных существ)*, путы *(погружение под воду)*, стена *(стена воды)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10, см. стр. 9.
- **Связь с водоёмом:** никса делит свою душу с определённым озерцом, рекой или другим небольшим водоёмом. Чтобы её магия работала, фея должна оставаться в пределах 36 клеток от него. Если водоём загрязняется, фее приходится проходить проверку выносливости каждый день до тех пор, пока вода не будет очищена. В случае провала никса получает уровень усталости.

Рыцарь фей

Рыцари фей напоминают худых людей, от которых исходит тусклое свечение. Это грозные воины, облачённые в чёрную или белую броню в зависимости от своей натуры, верхом на лошадях того же цвета.

В Рассилоне их можно встретить, только когда они исполняют какое-либо поручение. С точки зрения обывателя с подобными заданиями практически невозможно справиться (например, поймать радугу или одержать победу над ветром), но рыцарей фей мало заботят представления людей о том, что возможно, а что нет.

Они известны тем, что с помощью мистических сил принуждают смертных служить им. Пока такие слуги путешествуют вместе с рыцарем, они не стареют, однако их жизнь никак нельзя назвать хорошей. Оруженосцы, как их называют сами рыцари, должны полировать доспехи хозяина, заботиться о его лошади, носить его снаряжение и повиноваться любому его капризу. Но хуже всего то, что рыцари фей практически не имеют представления о слабостях смертных и часто забывают обеспечить своих слуг пищей, надлежащей одеждой и давать им отдых.

Как добрые, так и злые рыцари фей всегда сражаются честно и презирают тех, кто использует уловки в бою.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d12, внимание d8, драка d12, запугивание d8, знание (военное дело) d8, провокация d10.

Шаг: 6; **защита:** 11; **стойкость:** 9 (3); **харизма:** +6.

Изъяны: кодекс чести.

Черты: аристократ, боевая закалка, боевая ярость+, блок+, защита от сверхъестественного+, круговой удар+, привлекательность, харизматичный, хладнокровие.

Снаряжение: латная броня *(+3)*, закрытый шлем *(+3)*, длинный меч *(сила+d8)*, кавалерийская пика *(сила+d8, дальность 2, ББ 2)*, средний щит *(защита +1)*, волшебный конь *(см. стр. 145)* с латным конским доспехом *(+3)*.

Добыча: ценная.

Особенности:

- **Порабощение:** рыцарь фей может творить силу кукла, используя характер вместо сверхъестественного навыка. Также он обладает чертами искусное колдовство (мастерство, дистанция), которые применяются к этой силе. Рыцарь использует её, чтобы сделать смертного своим оруженосцем, но единовременно у него может быть не больше одного слуги. Жертва должна выполнять любую команду рыцаря; она не получает возможности освободиться от действия силы, даже если ей приказывают сделать что-то, противоречащее её убеждениям. Оруженосец вправе предпринять попытку освобождения только один раз в год в день своего порабощения. Если рыцаря фей убить (чего жертва сделать не может), оруженосец мгновенно освободится.
- **Праведный гнев:** если противник успешно использует уловку против рыцаря фей, последний получает +2 ко всем проверкам драки против этого врага до конца боя.

Светлокрыл

Большинство фей могут быть как благожелательными, так и враждебными, и их настроение меняется непредсказуемо. Светлокрылы не являются исключением.

Большую часть своего времени эти духи проводят в причудливых танцах вокруг древних кругов камней (которые по этой причине называют кругами фей). Они опасаются показываться на глаза кому-либо, кроме других фей и детей. Светлокрылы испытывают непонятную симпатию к детям всех народов и часто берут их под своё покровительство, оберегая от хулиганов или жестоких взрослых. Ярость фей не знает границ, когда они защищают своего подопечного.

В своей естественной форме светлокрылы выглядят как крылатые гуманоиды с острыми зубами и когтями, звериными глазами и пятнистой буро-зелёной кожей. Однако большую часть времени они предстают в виде шаров света, порхающих на полупрозрачных крыльях (за которые они и получили своё имя).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, знание (магия) d10, колдовство d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Силы: ветер, волна, голос ветра, невидимость, проворство, путы, рассеивание, свет, смерч, смятение, сон, туман, упадок сил, управление погодой, штиль.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бестелесность:** совершив свободное действие, светлокрыл может стать бесплотным. В этом состоянии он уязвим только для магических атак.
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Полёт:** шаг 8, см. стр. 12.
- **Превращение:** совершив действие, светлокрыл может сменить обличье. Для этого требуется проверка смекалки. Пользоваться магией они могут только в своём истинном обличье.
- **Управление погодой:** при сотворении заклинаний ветер, волна, смерч, туман, управление погодой или штиль светлокрыл повышает значение своего навыка колдовства на ступень за каждого сородича в радиусе 5 клеток вплоть до d12+2.

Скогсра

Скогсра — это одни из духов природы, а именно лесов. Стеснительные по натуре они предпочитают наблюдать за незваными гостями издали, проявляя себя только в случае необходимости. Эти духи выглядят как привлекательные девушки с длинными каштановыми волосами и нежны-

Легенды и истории

Как вы могли заметить, описанные в этом разделе феи отличаются от известных вам по легендам. Это сделанно намерено, чтобы сохранить узнаваемость образов и при этом донести необычную атмосферу Рассилона.

ми зелёными глазами. Кожа скогсра зачастую имеет зелёный или коричневый оттенок.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d4, колдовство d10, маскировка d10, лазанье d6, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.

Черты: защита от сверхъестественного, привлекательность.

Силы: доспех *(кора)*, друг зверей *(разговор с животными)*, исцеление *(светящиеся руки)*, оглушение *(слово силы)*, превращение *(призыв духа животного)*, пробудить древо войны *(песнь пробуждения)*, путы *(лозы)*, стена *(стена шипов)*, щит *(ветви деревьев мешают атакам)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Связь с деревом:** скогсра делит свою душу с определенным деревом. Чтобы её магия работала, фея должна оставаться в пределах 36 клеток от него. Если дерево умирает, гибнет и скогсра, и наоборот.

Смрадень

Смрадни — это вид фей, известный ужасным зловонием. Их также называют навозными феями, бесами грязи и духами зловония. Смрадни встречаются среди болот и топей, ещё их привлекают стоки и другие нечистые места. Они питают отвращение к баням и саунам.

Смрадни выглядят как вращающиеся клубы зелёного тумана с двумя жёлтыми глазами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, колдовство d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Силы: смятение *(сильное зловоние отвлекает цель)*, стрела *(комки грязи, наносят несмертельный урон)*, оглушение *(зловонное облако)*, упадок сил *(ядовитые испарения)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8.
- **Зловоние:** смрадень источает ужасную вонь. Персонажи, оказавшиеся на соседних с ним клетках, должны пройти проверку выносливости и в случае провала получить уровень усталости. Это может привести к потере сознания (состояние при смерти), но не к смерти.

НЕЖИТЬ

Банши

Банши — женщины-духи, предстающие в одном из трёх обличий: молодой девушки, зрелой женщины или старухи. Они всегда одеты в серое: либо в плащ с капюшоном, либо в саван. Своими длинными ногтями эти духи способны раздирать плоть, но куда страшнее другая их сила — пронзительный вопль, сводящий с ума.

Разновидность банши, известная как «прачка у реки», появляется в виде закутанной в плащ женщины, стирающей окровавленные одежды. Согласно легенде, эти одежды принадлежат тем, кому вскоре суждено умереть от вопля банши.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Вопль:** банши может вопить каждый раунд. Это не требует проверок, но считается действием. Разместите большой шаблон так, чтобы он касался банши. Каждое существо в пределах шаблона должно пройти проверку храбрости со штрафом –1 за каждый последующий раунд, в течение которого банши непрерывно вопит. Провалившие проверку обращаются к таблице страха (см. «Дневник авантюриста»), считая накопившийся модификатор штрафом за страх.
- **Когти:** сила+d4.
- **Нежить:** см. стр. 10.

Белая дама

Белая дама — это форма нежити, которая обретает подобие жизни благодаря жажде мести, обращённой против всех мужчин. Она появляется, когда один из мужчин обрекает женщину на смерть от холода. Многие века назад некоторые кланы саксов выгоняли нежеланных женщин в ледяные пустоши, обрекая их на смерть. Впрочем, сейчас подобная практика расценивается как преступление.

Вне зависимости от возраста, в котором она погибла, дама предстаёт в облике молодой красавицы с белыми волосами, бледной кожей и ярко-голубыми глазами. Обычно эти существа одеты в изящные белые мантии с меховой оторочкой.

Эти искусные соблазнительницы своими чарами принуждают мужчин возлечь с ними. Не осознающая опасности происходящего жертва погибает от холода, под зловещий хохот белой дамы.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8

Навыки: внимание d8, запугивание d8, колдовство d10, маскировка d6, провокация d10, убеждение d10

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 8; **харизма:** +4.

Добыча: ценная.

Особенности:

- **Кости:** физические повреждения могут убить белую даму, но в следующую полночь она вернётся в царство смертных, как ни в чём не бывало. Единственный способ уничтожить эту тварь раз и навсегда — сжечь её кости. Если белая дама в этот момент жива, она получает весь урон от огня, который нанесён костям. Однако иные повреждения (например, дробление костей) никак не отражаются на белой даме. К счастью, эта нежить не может отойти далее чем на 50 клеток (100 м) от места, где покоятся её останки.
- **Ледяное касание (лёд):** в случае успешной атаки касанием (+2 к проверке драки) белая дама наносит жертве сила+d6 урона, замораживая её кровь.
- **Ледяной соблазн:** белая дама владеет силой кукла. Она способна зачаровывать только мужчин и не может контролировать сразу нескольких. Жертва остаётся в подчиненном состоянии, пока не получит ранение или шок от физического урона — это позволяет ей предпринять ещё одну попытку освободиться от чар. Белая дама приказывает мужчине (что занимает 1 раунд) раздеться донага и, если ей не угрожает опасность, развлекается с ним. Когда несчастный замерзает до смерти, она испытывает истинное наслаждение.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Болотник

В далёком прошлом предки саксов совершали человеческие жертвоприношения на тёмных болотах, и таким образом зародились болотники. Ещё ими могут становиться несчастные утопленники, погибшие в топях.

На протяжении веков вода торфяных болот мумифицировала тела, в результате чего их кожа загрубела и приобрела чёрный цвет с жутковатым бледным отливом. С трупов свисают обрывки верёвок, которыми их задушили, а из почерневшей плоти торчат обломки пронзивших её копий. У болотников нет глаз, только пустые глазницы, но при этом они с лёгкостью могут обнаруживать своих жертв.

Как и большинство нежити, болотники появились, когда духи, сбежавшие из Бездны, искали себе материальную оболочку.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d12, плавание d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Добыча: скудная (погребальные подношения).

Особенности:

- **Мёртвая хватка:** обычно болотники стремятся схватить своих жертв. Каждый раунд хватка наносит урон, равный силе. Если проверка, инициировавшая захват, была пройдена с подъёмом, им удаётся вцепиться противнику в шею или утащить его под воду. Жертва должна совершать проверку выносливости (свободное действие) каждый раунд на инициативе болотника, чтобы попытаться не получить уровень усталости.

- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Перемещение под землёй:** 6 клеток, только трясина, см. стр. 11.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Удар:** сила.
- **Уязвимость+ (огонь, но не жар):** урон×2, см. стр. 15.

Вампир инеистый

Инеистые вампиры не пьют кровь, вместо этого они вытягивают тепло из тел живых существ. Этими чудовищами становятся скончавшиеся от переохлаждения и после оживлённые сверхъестественной силой вампирского снега. Они не являются привычными для игроков вампирами, редко поклоняются Хеле, не умирают от солнечного света, кола в сердце и т. п.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d8.

Шаг: 4/8; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Черты: защита от сверхъестественного.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Вытягивание тепла:** любой, кто был введён в шок или получил ранение от инеистого вампира, должен пройти проверку выносливости и при провале получить уровень усталости.
- **Когти:** сила+d4.
- **Невосприимчивость (огонь):** атаки огнём или жаром не наносят урона. Если урона от источника тепла достаточно, чтобы нанести ранение, инеистый вампир обретает возможности, описанные в его способности тепло живых.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Обращение:** персонаж, погибший от вытягивания тепла, с вероятностью 50% становится инеистым вампиром через d4 дня.
- **Тепло живых:** инеистые вампиры двигаются медленно, пока не выпьют тепло из своих жертв. Как только вытягивание тепла срабатывает успешно, вампир моментально испытывает прилив сил и становится дикой картой. Он получает черты боевая ярость и хладнокровие, все особенности диких карт, а его шаг увеличивается до 8. Это состояние длится один час за каждый уровень усталости, полученный жертвами.

Вихрь душ

Когда несколько разумных существ умирают одновременно при ужасных обстоятельствах, на месте их смерти образуется вихрь душ. Движимые злостью и отчаянием души этих несчастных не устремляются ввысь, а остаются в мире смертных, связанные вместе в вихре. Большинство добрых жрецов верит, что за эту скверну несёт ответственность Хела, так как ни одно другое божество не имеет возможности помешать прохождению душ в место их законного упокоения. Стоит отметить, что в последнее время обстоятельства, вызывающие появление вихрей душ, создают в основном почитатели Даргара. Безусловно существует множество более древних вихрей, появившихся в период правления Лича-Жреца и Войны Снежной бури, а также в тяжёлые годы, последовавшие за этим.

Вихрь напоминает закрученное облако тумана, в котором можно разглядеть призрачные лица и иссушенные руки, которые тянутся к будущим жертвам. Эмоции, которые выражают эти лица, — боль, ярость и желание отомстить. Всё, чего хотят духи, — это поглощать другие души, чтобы питать пламя ненависти новыми жертвами.

Вихрь душ занимает *средний шаблон*.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d12, сила d4, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, запугивание d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8.
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Вой проклятых:** совершив действие, вихрь душ испускает ужасающий вой и совершает проверку запугивания. В случае успеха жертва должна

пройти проверку храбрости (со штрафом –2 в случае подъёма). Вой воздействует на всех, кто может его услышать, в пределах 12 клеток.

- **Высасывание души:** когда вихрь душ заканчивает своё движение, любое живое создание с душой (не демоны, механизмы, големы, феи, элементали, нежить, растения и т. п.) в пределах среднего шаблона должно осуществить встречную проверку характера против характера вихря душ. В случае провала у жертвы, значение её характера уменьшается на одну ступень. Если значение характера падает ниже d4, то душа жертвы оказывается во власти вихря (см. поглощение души). Значение характера жертвы восстанавливается со скоростью одна ступень в неделю.
- **Поглощение души:** душа любого разумного существа, поглощённая вихрем, становится его частью. Вихрь душ исцеляется от одного ранения за каждую поглощённую душу.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.

Генгангер

Генгангер — это дух умершего, у которого осталось неоконченное дело. Жгучее желание завершить его приводит к тому, что душа по благословению божества-покровителя остается в теле после смерти. Хотя генгангеры очень редко служат Хеле, это разновидность зомби, и жители Рассилона их очень боятся.

В отличие от плоти настоящих *зомби* тело генгангеров не гниёт, хотя следы причины смерти, как правило, хорошо видны. Жертва утопления может появиться в мокрой одежде, которая никогда не высыхает, в то время как у умершего насильственной смертью на одежде будут видны кровавые разводы.

Генгангеры полностью сохраняют способность к речи. Во многих случаях их желание просто сводится к уведомлению живых родственников о своей смерти. Они часто появляются на пирах, за что их прозвали банкетными мертвецами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Снаряжение: какое-либо оружие ближнего боя, обычно наносящее *(сила+d8)* урона.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Туман:** генгангер может вызвать туман, чтобы скрыть своё приближение. Эта способность работает в точности как сила тьма. Генгангер хорошо видит сквозь вызванный им туман.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Целеустремлённый:** пока генгангер не достиг своей цели, его нельзя убить по-настоящему. Вне зависимости от того, какие повреждения получило его тело, он вернётся спустя d6 дней, чтобы продолжить выполнять своё задание. Сделав дело, он исчезает в облаке тумана. На генгангера действует сила изгнание.

Горта

Голод — серьёзная опасность для всех жителей Рассилона. Некоторые жертвы голодной смерти возвращаются как горты (что на старо-сакском значит «голодный»), истощённая нежить с неутолимым голодом. В местность, где появляются горты, массовый голод приходит уже через несколько дней. Этот вид нежити разумен и может общаться с живыми, хотя обычно эти твари только выпрашивают еду.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Истощающее касание:** совершив успешную атаку касанием (+2 к драке), горта высасывает жизнь из тела жертвы. Жертва должна совершить проверку выносливости (с модификатором –2 при атаке с подъёмом) и в случае провала получить уровень усталости. Эта усталость снимается согласно правилам по голоду. Жертвы, умершие от истощающего касания, возвращаются как горты через d4 дня.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Неутолимый голод:** горта, нашедший источник пищи, такой как поле с посевами, стадо скота и т. д, может опустошить его. Каждый день чудовище совершает проверку выносливости. За успех и каждый подъём горта уничтожает 1/10 часть источника пищи.
- **Слабость (пища):** если горте предложить еду, он должен пройти проверку характера и в случае провала начать пожирать её сразу, не обращая внимание ни на что вокруг. Мертвец может, совершив одно действие, сожрать 0,5 кг пищи.

Драуг

Драуги — это форма нежити, которая встречается преимущественно в землях саксов. Чаще всего драугами становятся некроманты, поскольку Хела дарует своим злобным последователям существование в виде нежити в качестве последней награды за прижизненное служение. Бывшие заклинатели, воскресшие в виде драугов, не могут пользоваться магией, но их новые сверхъестественные способности более чем компенсируют эту утрату.

Несмотря на внешнее сходство с зомби, *драуги* — разумные, сильные и ловкие. Известны две формы драугов: хел-блар («чёрный, как смерть») и нар-фёль («трупно-белый»).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+4, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d8.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 9.
Добыча: ценная, в логове.
Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Когти:** сила+d6.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Неуязвимость:** см. стр. 10.
- **Слабость (захват):** чтобы одолеть драуга, герой должен взять его в захват. Каждый раунд, пока драуг удерживается, он получает урон, равный силе героя (в отличие от обычного захвата, для этого не нужно совершать встречную проверку).
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.

Зомби

Эти ходячие мертвецы встречаются довольно часто. Многие из них служат в армиях королей-личей в Гиблых землях. Если плоти на костях не осталось, то это уже *ожившие скелеты* (см. стр. 76).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, стрельба d6.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7/9 (2).
Снаряжение: у некоторых зомби сохраняются остатки брони *(+2)*, а также короткие мечи, топоры или булавы *(сила+d6)*.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Когти:** сила.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову зомби наносят дополнительный урон по стандартным правилам.

Глифовые зомби

Глифовые зомби — это оживлённые трупы, на которых нанесены *глифы взрыва*. Их создание приписывают Личу-Жрецу, очевидно, до своего пленения передавшему секрет создания таких существ доверенным последователям, так как эта разрушительная нежить использовалась личами Гиблых земель.

Обнаружить глифового зомби непросто, особенно в толпе обычных. Необходима *проверка внимания* (–2, если зомби дальше 6 *клеток*), чтобы заметить его. Попытка обнаружения считается *действием*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 9.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Глиф взрыва:** когда глифовый зомби получает ранение, он взрывается, нанося 3d6 урона в пределах большого шаблона. Если в радиус взрыва попали другие взрывающиеся зомби, это может вызвать цепную реакцию.
- **Когти:** сила.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову зомби наносят дополнительный урон по стандартным правилам.

Волк-зомби

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, выслеживание d6, драка d6, запугивание d6.

Шаг: 6 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Вцепиться в горло:** см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Нежить:** см. стр. 10.

Плоть и кости

Сила *зомби* не обязательно должна применяться только к людям и другим разумным существам, она также работает на животных, монстров и гуманоидов. В то время как из людей получаются *зомби* или *скелеты*, которые способны быть полезными слугами, *медведи-зомби* или *скелеты троллей* могут стать смертоносными охранниками. *Механизмы, големы, демоны, элементали, бесплотные создания* не могут быть превращены в нежить, но *растения* — могут.

Когда колдун использует силу *зомби* для сотворения нестандартной нежити, на *проверку* его *сверхъестественного навыка* налагается штраф, равный *размеру* существа (если *размер* положительный). Например, *зомби* или *скелет саблезубого тигра (размер +3)* требует *проверки* со штрафом –3. В случае существ с отрицательным *размером*, считайте его равным +0.

Зомби: чтобы создать зомби, следуйте перечисленным ниже советам.

- Добавьте *особенности когти (урон: сила)*, *бесстрашие*, *нежить* и *слабость (голова)*. Существам с *естественным оружием* можно не добавлять *когти*.
- Уменьшите *шаг* на 2 (минимальный *шаг* — 1).
- Уменьшите *смекалку* и *характер* до d4. У животных *смекалка* остаётся с индексом *(Ж)*.
- Измените *параметр добычи* на «нет».

Скелеты: *скелеты* создаются немного по другим правилам. Несколько примеров вы найдёте на странице 76.

- *Ловкость* увеличивается на одну ступень. Чтобы показать, что *скелеты* меньше весят, увеличьте их *шаг* на 1.
- Добавьте особенности *бесстрашие*, *нежить* и, если необходимо, *костяные когти (урон: сила+d4)*.
- Уменьшите *смекалку* и *характер* до d4.
- Измените *параметр добычи* на «нет».

Другие изменения: помимо указанных выше, могут быть и другие изменения в *параметрах* в зависимости от *особенностей* существ. И *скелеты*, и *зомби* теряют способности к *регенерации*. *Скелеты* лишаются *брони*, которая давалась плотью (мехом, слоем жира и т. п.), при этом *броня* от костяных пластин, наростов и других подобных материалов остаётся. Остальные изменения и правки — на усмотрение ведущего, который может опираться на индивидуальные *особенности* существ при принятии решений.

- **Размер –1:** волки — это не очень крупные животные.
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову зомби наносят дополнительный урон по стандартным правилам.

Медведь-зомби

Ха-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d12+4, выносливость d12.
Навыки: внимание d8, драка d8, плавание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Когти:** сила+d6.
- **Медвежья хватка:** см. стр. 10. Медведь получает +2 к атаке, пока удерживает цель.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Размер +2:** рост этих существ может достигать 2,5 м, а вес — 500 кг.
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову зомби наносят дополнительный урон по стандартным правилам.

Паук-зомби, гигантский

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d10, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d10, лазанье d12+2, маскировка d10, стрельба d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Паутина:** эти существа могут оплести паутиной область, соответствующую малому шаблону. Для этого необходимо пройти проверку стрельбы (дистанция 3/6/12). Каждый, кто оказывается оплетённым паутиной, должен разорвать её или разрубить, чтобы освободиться (стойкость паутины 7). Оказавшиеся в паутине персонажи могут сражаться, но на любые физические действия налагается штраф –4.
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову зомби наносят дополнительный урон по стандартным правилам.
- **Хождение по стенам:** см. стр. 15.
- **Парализующий яд (–4):** см. стр. 10.

Лич

Личи являются самой могущественной нежитью, и все они преданные слуги Хелы. Выглядят эти существа как иссохшие до костей тела людей, покрытые древней бронёй. У них бледные серые глаза, лишённые какого-либо тепла. Многие считают, что личи — самые могущественные среди всех видов нежити. Как правило, это жрецы Хелы, «благословлённые» вечной жизнью и величайшими знаниями в тёмных искусствах. Иногда достаточно целеустремлённый волшебник может быть награждён честью стать личом.

Личи — настоящие предводители нежити. Они не только овладевают более могущественной магией и расширяют свои способности управлять низшей нежитью, но и могут избегать окончательной гибели, помещая свою сущность в низшую нежить.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12+2, характер d12, сила d10, выносливость d10.
Навыки: вера d12+1, внимание d10, драка d10, запугивание d12+1, знание (военное дело) d10, знание (магия) d12+2.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12 (3).

Черты: боевой пыл, держать строй!, командный голос, мистический дар (чудеса).

Силы: личи владеют практически всеми силами, которые доступны жрецам Хелы. Заклинания обычно имеют аспекты *тьмы* или *смерти*.

Снаряжение: латная кираса (+3), двуручный меч *(сила+d10, защита –1, двуручное)*.

Добыча: два сокровища, в логове.

Особенности:

- **Аура смерти:** когда лич заканчивает движение, все находящиеся на соседних с ним клетках живые противники получают 2d6 урона. Броня, независимо от того магическая она или обычная, не даёт защиты от этой ауры.
- **Зомби:** прежде всего, личи являются некромантами. Нежить, которую они поднимают с помощью силы зомби, могучий зомби или особенности смертельное прикосновение, остаётся с ними навсегда. Поэтому личи, как правило, окружены 4d10 скелетами или зомби на выбор ведущего, а некоторые могут управлять целыми армиями нежити.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Перенести сущность:** совершив действие, лич может перенести свою сущность в любого статиста-нежить в радиусе 5 клеток. Это действие требует проверки веры. В случае успеха старое тело рассыпается в прах, а новое превращается в лича, у которого нет ранений. При провале дух лича оказывается уничтожен.
- **Достойная жертва:** совершив свободное действие, лич может уничтожить одного статиста-нежить в радусе 5 клеток от себя, чтобы вылечить себе одно ранение. Эту способность можно применять только один раз за раунд. Регенерация приспешников не восстанавливает нежить, уничтоженную таким способом.
- **Последователь Хелы+:** +2 к проверкам веры на кладбищах, в гробницах и прочих местах, посвящённых смерти.
- **Регенерация приспешников:** статисты-нежить в радиусе 5 клеток от лича могут в начале своего хода совершить проверку выносливости, как если бы у них была особенность быстрая регенерация. Ранения, нанесенные магией служителей Скейты, не могут быть излечены таким способом.
- **Обращение:** каждый, кого лич убивает смертельным прикосновением, с вероятностью 50% возвращается к жизни в виде зомби в течение d4 раундов.
- **Смертельное прикосновение:** личи вытягивают жизнь из окружающих, прикасаясь к ним. Вместо обычной атаки лич может совершить атаку касанием. Каждый подъём при проверке драки наносит жертве одно ранение.
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.

Мумия ледяная

Ледяными мумиями становятся обмороженные трупы, а не забальзамированные. Сильные морозы высушивают их кожу до состояния твёрдого камня. Плоть мумий иссыхает и становится твёрдой, искривляя и уродуя их конечности. Их кожа в основном чёрного цвета — явный признак смерти от переохлаждения, — а глаза горят бледно-голубым светом.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: драка d6, запугивание d8, маскировка d8.

Шаг: 4 (d4); **защита:** 5; **стойкость:** 11 (2).

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Броня +2:** задубевшая кожа.
- **Леденящее прикосновение:** любой, кого коснулась (атака касанием) ледяная мумия, независимо от того, был ли нанесен урон, должен пройти проверку выносливости. Провал означает, что персонаж получает обморожение. Каждый факт обморожения налагает штраф –1 ко всем проверкам ловкости и связанных с ней навыков. Максимальный штраф, который можно получить от обморожения, равен –6. Один пункт штрафа снимается за 10 минут, проведённых в тепле.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Перемещение под землёй:** 4 клетки, только снег, см. стр. 11.

- **Таяние:** ледяным мумиям нужно находиться в холоде. За каждый час, проведённый при положительной температуре, они должны совершать проверку выносливости, чтобы не получать уровень усталости.
- **Удар:** сила.
- **Ужас:** см. стр. 15.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон +4, см. стр. 15.

Нахцерер

Нахцерер — это нечестивая тварь, которая поддерживает своё существование с помощью ауры, высасывающей жизнь из других людей (только его родственников), и пожирания плоти трупов. Несмотря на то, что эта нежить имеет сходство с современным образом вампиров, она не может обращать других в себе подобных. Смертные, которые кончают свою жизнь самоубийством, как правило, попадают в Зал Гулких Криков. Хела собирает такие души и отправляет их обратно в Рассилон исполнять её волю в качестве нахцереров.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d8, драка d6, запугивание d8, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Добыча: скудная (погребальный инвентарь).

Особенности:

- **Возрождение:** если поверженного нахцерера не обезглавить, то в полночь он возвращается к жизни полностью исцелённым.
- **Губительная аура:** раз в день все живые родственники нахцерера в радиусе 12 клеток от его местоположения должны совершить проверку выносливости. В случае провала они получают уровень усталости. Эту усталость можно снять только после убийства нежити.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Слабость (монета):** если поместить в рот нахцереру монету, то он окажется парализован. Это действие требует совершения прицельной атаки в голову (–4) при проверке драки, а после — встречной проверки силы.
- **Слабость (обезглавливание):** единственным способ навсегда упокоить нахцерера — отрубить ему голову. Нахцерер не может осуществлять проверку на прочность, чтобы избежать ранений, нанесённых прицельной атакой в голову, и эти ранения не излечиваются.

Плакальщик

Плакальщик — это нежить-скальд. В то время как живые скальды своими волшебными голосами несут радость и веселье, плакальщики поют только о смерти и ужасе. Они выглядят почти как при жизни, однако их кожа становится бледной, глаза — ввалившимися, а щёки и губы приобретают тёмный оттенок.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d4, запугивание d8, магия песен d10.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 8.

Черты: мистический дар (магия песен), сочетание заклинаний.

Силы: защитный круг, зомби, ночные кошмары, ослабить параметр (но не усилить), паника (но не отвага), рассеивание, ужас, упадок сил.

Снаряжение: музыкальный инструмент *(обычно сделанный из костей)*.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Нежить:** см. стр. 10.

Призрак

Когда Хела распахнула врата в Бездну, не все сбежавшие души нашли себе тела. Духи без прибежищ стали призраками, попавшими в ловушку между миром мёртвых и миром живых.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d12, драка d6, запугивание d12+2, маскировка d12+4, метание d12, провокация d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Снаряжение: предметы для метания *(сила+d4)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8.
- **Могильный холод:** атака касанием наносит 2d6 несмертельного урона, от которого может защитить только сила доспех.
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.
- **Якорь:** у некоторых призраков есть то, что удерживает их в мире живых. Это может быть постройка, поле боя, тело умершего, любое другое место или личность, которая много значили для призрака при жизни. Призраки не могут удаляться от якоря более чем на 1,5 км, но если перемещается якорь, вместе с ним перемещается и сам призрак.

Римгангер

Римгангеры («ледяные призраки») — это духи погибших среди льдов и снегов существ, чьи тела разложились, были съедены или уничтожены каким-либо другим образом. При этом духи остались запертыми в царстве смертных.

Римгангеры обладают способностью собирать вокруг себя снег и лёд, создавая человекоподобную форму, которую они могут потом оживить. Столкнувшись с угрозой, эти духи увеличиваются в размерах, собирая ещё больше снега и льда и обрастая толстой ледяной бронёй. К счастью, римгангеры не могут поддерживать эту увеличенную форму дольше часа.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d6, метание d8, плавание d8.

Черты: снегоход+.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотная форма:** когда римгангер оказывается при смерти, разрушается лишь его физическая оболочка. Сам дух остаётся в этом мире в виде *призрака*, обладающего особенностью сборка. Дух не может использовать эту особенность в течение раунда после разрушения своего ледяного тела. Первая ступень размера, которую римгангер получает, используя сборку в бесплотной форме, тратится на создание материальной формы (параметры которой указаны ниже), а не на увеличение размера. Окончательно победить это существо можно, лишь уничтожив дух вне его ледяной оболочки.
- **Мимикрия:** римгангеры получают +4 к маскировке среди снега или льда.
- **Механизм/голем:** см. стр. 10.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Осколки:** совершив действие, римгангер может дать залп ледяных осколков из своего тела. Каждая такая атака снижает его размер на 1; размер не может опуститься ниже 0. Область поражения осколков — средний шаблон с центром на римгангере, урон — 2d6. Потратив 2 ступени размера, дух может увеличить площадь до большого шаблона или увеличить урон до 3d6. За 3 ступени размера он увеличит и площадь, и урон.
- **Сборка:** совершив свободное действие, римгангер может пройти проверку характера, чтобы собрать вокруг себя больше снега и льда. При успехе он получает +1 к размеру, +2 при подъёме. За каждую степень размера он получает +1 к стойкости и броне (+6 максимум), а значение его силы увеличивается на 1 ступень. Однако каждая степень увеличения размера снижает шаг римгангера на 1 до минимума 1. Духу слишком тяжело поддерживать большую форму, поэтому, спустя час, римгангер автоматически

(и без вреда для окружающих) избавляется от лишней массы снега и льда, становясь своего обычного размера. После этого дух не может увеличивать свою массу ещё 24 часа.

- **Удар:** сила.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Серый всадник

Серые всадники — это худые сухопарые человекоподобные существа, закутанные в тяжёлые серые плащи (из-за которых они и получили своё имя) и передвигающиеся верхом на *демонических скакунах* (см. стр. 98). Они никогда не показывают своих лиц, но окружающей их ауры достаточно, чтобы сердца смертных содрогнулись. Убитый серый всадник вместе со всем своим снаряжением растворяется в облаке дыма.

Впервые серые всадники появились около 30 лет назад в Магократии, и чаще всего встречи с ними происходят именно в этом регионе. Известны десятки задокументированных встреч, но никогда серых всадников не видели вместе больше трёх. Поэтому высшие маги не уверены, сколько этих ужасных созданий существует на самом деле. Кажется, серыми всадниками движет какая-то пугающая цель, поскольку бытует множество историй о высших магах, которым эти таинственные существа задавали вопросы. Те, кто слышал речь этих тварей, говорят о скрежещущих шипящих голосах, наполненных скрытой угрозой. Сами же серые всадники не отвечают на заданные им вопросы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, верховая езда d10, драка d10, запугивание d10, колдовство d10, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10 (1).

Черты: защита от сверхъестественного+, командный голос, концентрация+, стальные нервы+, фокус+, хладнокровие.

Силы: доспех, зомби, мечелом, обнаружить/скрыть, подавление магии, полиглот, сон, тьма, ужас.

Снаряжение: тяжёлый плащ *(броня +1)*, длинный меч *(сила+d8, см. ниже)*, демонический скакун.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Длинный меч:** маг, оказавшийся в шоке или получивший ранение от удара мечом, должен пройти проверку характера и при провале временно потерять 1 ступень сверхъестественного навыка. Если значение навыка падает ниже d4, герой лишается возможности творить магию. Потерянные ступени навыка восстанавливаются по одной в день.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Магическая аномалия:** на проверки сверхъестественного навыка магов, находящихся в пределах 48 клеток от серого всадника, налагается штраф –2. Это не распространяется на заклинателей с мистическим даром (чудеса).
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Отток:** маги в пределах 48 клеток от серого всадника во время проверки по таблице оттока (см. «Hellfrost: Ледяное пекло», Магия) бросают дополнительный d6 и выбирают два наименьших значения.
- **Сверхъестественное восприятие:** серые всадники видят магические эффекты, как если бы они постоянно находились под действием силы обнаружить сверхъестественное. Помимо этого они игнорируют все модификаторы за плохую видимость, включая кромешный мрак.
- **Ужас:** см. стр. 15.

Скелет

У этих оживших мертвецов плоть уже разложилась и слезла с костей, что делает их более быстрыми по сравнению с их сородичами *зомби*. Скелеты существуют только благодаря некромантии, привязывающей злобный дух к костям при помощи тёмной магии. Параметры *зомби* и скелетов, созданных из произвольных живых существ, во вставке *Плоть и кости*, стр. 71.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, стрельба d6.
Шаг: 7; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Снаряжение: различное, часто холодное оружие с уроном сила+d6.
Добыча: скудная/3 скелета.
Особенности:
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Костяные когти:** сила+d4.
- **Нежить:** см. стр. 10.

Воин

Скелеты-воины являются вернувшимися к жизни костями давно умерших солдат. В отличии от обычных *скелетов* отряды этой нежити сохраняют большинство своих боевых навыков и имеют при себе рабочее, хотя, возможно, и устаревшее вооружение.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d8, стрельба d6.
Шаг: 7; **защита:** 7; **стойкость:** 9 (2).
Снаряжение: бронзовый нагрудник *(+2)*, средний щит *(защита +1)*, бронзовый короткий меч *(сила+d6)*.
Добыча: скудная/3 воина.
Особенности:
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Костяные когти:** сила+d4.
- **Нежить:** см. стр. 10.

Скелет лесного тролля

На скелетах лесных троллей нет шкур (они давно разложились), они не умеют *регенерировать* (для этого нужны живые ткани), но их всё ещё сложно уничтожить. Также скелеты троллей более быстрые и ловкие, чем их живые собратья.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d12+2, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, метание d6, плавание d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 11.
Черты: круговой удар+.
Снаряжение: шипованная дубина *(сила+d8)*.
Добыча: ценная, в логове.
Особенности:
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Когти:** сила+d4.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Размер +2:** тролли — долговязые существа, достигающие 2,5 м в высоту.

Скелет шерстистого носорога

Лишённые своей плоти, жира и меха *скелеты шерстистых носорогов* больше не имеют никакой защиты от холода, но при этом и не получают дополнительного урона от жара и огня. У скелетов носорогов сохраняется их большой рог, что в сочетании с их возросшей скоростью делает их не менее опасными, чем при жизни.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d12+5, выносливость d10.
Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d10, маскировка d6.
Шаг: 7 (d8); **защита:** 5; **стойкость:** 13.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Разбег:** см. стр. 12.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Скелеты шерстистых носорогов могут весить до тонны и достигать до 4,5 м в длину.
- **Рог:** сила+d6.

Упырь ледяной

Ледяные упыри — это весьма опасная форма нежити, но, к счастью, они обычно встречаются только в Замёрзшем лесу. Эти твари напоминают *эльфов тайги*, но у них ярко-голубые глаза, их кожа покрыта инеем, а их длинные ногти почернели от мороза.

Скальды говорят, что ледяные упыри были некогда обитателями Замёрзшего леса, но на них пало ужасное проклятие. В свою очередь *эльфы тайги* крайне неохотно рассказывают о замёрзшем королевстве и избегают путешествий в его ледяные глубины.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (2).

Черты: снегоход.

Снаряжение: кольчужный доспех (+2), длинный меч (*сила+d8*).

Добыча: богатая, в логове.

Особенности:

- **Замораживающее касание:** персонаж, получивший ранение или оказавшийся в шоке из-за атаки когтями ледяного упыря, должен пройти проверку выносливости. В случае провала жертва совершает проверку по таблице увечий (см. «Дневник авантюриста»), чтобы определить, какая часть тела отнялась в результате прикосновения чудовища. Увечья, нанесённые этой особенностью, проходят после часа, проведённого возле источника тепла. Их также можно устранить с помощью силы исцеление по одному за успех и каждый подъём (в порядке, выбираемом заклинателем). Такое использование заклинания не излечивает ранения.
- **Костяные когти:** сила+d4.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Слабость (солнечный свет):** солнце ослабляет ледяных упырей. Каждый раунд, проведённый под его лучами, они должны проходить проверку выносливости и в случае провала стать истощёнными.
- **Ужас:** см. стр. 15.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон +4, см. стр. 15.

Хагбу

Эти ожившие мертвецы, также известные как могильная нежить, — останки погребённых в прошлые эпохи сакских королей и героев. До предательства Хелы они спокойно лежали в своих могилах, но, когда врата в Бездну были открыты, в эти останки вселились злые духи.

Они выглядят как мумифицированные трупы с туго натянутой поверх прочных высохших мускулов пергаментной кожей и горящими бледным холодным светом глазницами. Хотя хагбу могут говорить, они владеют только старо-сакским языком и редко удостаивают смертных общением, за исключением героев или королей.

Хагбу-подданный

Хагбу-подданные — это оживлённые тела аристократов низкого ранга или не особо известных героев, чьи останки стали вместилищем для нечестивых духов. Хотя они похоронены вместе с имуществом, их гробницы не такие богатые, как у их сюзеренов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 11 (3).

Снаряжение: древний бронзовый доспех (+3), древний бронзовый длинный меч (*сила+d6*).

Добыча: богатая, в логове.

Особенности:

- **Граница:** хагбу не может удаляться от места своего погребения дальше, чем на 50 клеток.
- **Костяные когти:** сила+d4.
- **Парализующее прикосновение:** любое существо, которого коснулся (атака касанием) хагбу, независимо от того, был ли нанесён урон, должно пройти проверку выносливости. При провале у персонажа немеет какая-либо часть тела. Это налагает штраф –1 на все проверки ловкости и связанные с ней навыки. Максимальный штраф, который можно получить таким образом, равен –6. Каждый час снимается один пункт штрафа.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Слабость (солнечный свет):** солнце ослабляет хагбу. Каждый раунд, проведённый на солнечном свету, они должны совершать проверку выносливости и в случае провала стать истощёнными.
- **Ужас:** см. стр. 15.

Хагбу-правитель

Эти ожившие мертвецы некогда были правителями или великими героями. Хотя в мёртвом теле аристократа сейчас обитает совсем иной дух, нежели при жизни, эта нежить сохраняет свой высокий статус в глазах ей подобных. Их гробницы наполнены сокровищами, и хагбу намерены сделать всё, чтобы те навечно оставались нетронутыми.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: вера d10, внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12 (3).

Черты: защита от сверхъестественного, мистический дар (чудеса).

Силы: мечелом *(оружие ржавеет)*, ослабить параметр *(проклятье)*, проворство *(сверхчеловеческие рефлексы)*, тьма *(туман)*, ужас *(оглушающий крик)*.

Снаряжение: древний бронзовый доспех (+3), древний бронзовый длинный меч *(сила+d6)*.

Добыча: сокровище, в логове.

Особенности:

- **Граница:** хагбу-правитель не может удаляться от места своего погребения дальше, чем на 200 клеток (400 метров).
- **Костяные когти:** сила+d4.
- **Парализующее прикосновение:** любое существо, которого коснулся (атака касанием) хагбу, независимо от того, был ли нанесён урон, должно пройти проверку выносливости. При провале у персонажа немеет какая-либо часть тела. Это налагает штраф –1 на все проверки ловкости и связанные с ней навыки. Максимальный штраф, который можно получить таким образом, равен –6. Каждый час снимается один пункт штрафа.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Слабость (солнечный свет):** солнце ослабляет хагбу. Каждый раунд, проведённый на солнечном свету, они должны совершать проверку выносливости и в случае провала стать истощёнными.
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.

Череп-часовой

Черепа-часовые — это черепа, которые были наделены ограниченным интеллектом с помощью магических ритуалов. Как правило, они служат шпионами, но в случае нападения могут и постоять за себя. Разумная нежить заполняет землю вокруг своих склепов и мавзолеев бесчисленным количеством черепов, любой из которых может быть черепом-часовым.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d8, маскировка d6, провокация d8.

Шаг: 0; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Крик:** череп может издавать ужасающий крик, который оказывает такое же воздействие, как сила ужас. Череп использует свой характер вместо сверхъестественного навыка.
- **Нежить:** см. стр. 10.

- **Общие чувства:** создатель черепа-часового может использовать его чувства, как свои собственные. Разделение чувств требует концентрации и даёт создателю (но не черепу) штраф за несколько действий.
- **Полёт:** шаг 6, см. стр. 12.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12.
- **Удар лбом:** сила.

Чёрный рыцарь

Чёрные рыцари — это офицеры орд нежити, облачённые в чёрные, как сама ночь, пластинчатые доспехи и вооружённые клинками, источающими эманации смерти. Чаще всего эти существа являются полководцами армий нежити, но иногда они могут находится в услужении у могущественных злых чародеев или жрецов. Многие рыцари ездят верхом на *демонических скакунах* (см. стр. 98). Броня этих воителей скрывает мумифицированного мертвеца с горящими зелёным светом глазами и удлинёнными зубами. Чёрные рыцари также известны как тёмные генералы, падшие рыцари и рыцари Хелы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, драка d10, запугивание d10, знание (военное дело) d10, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 13 (3).

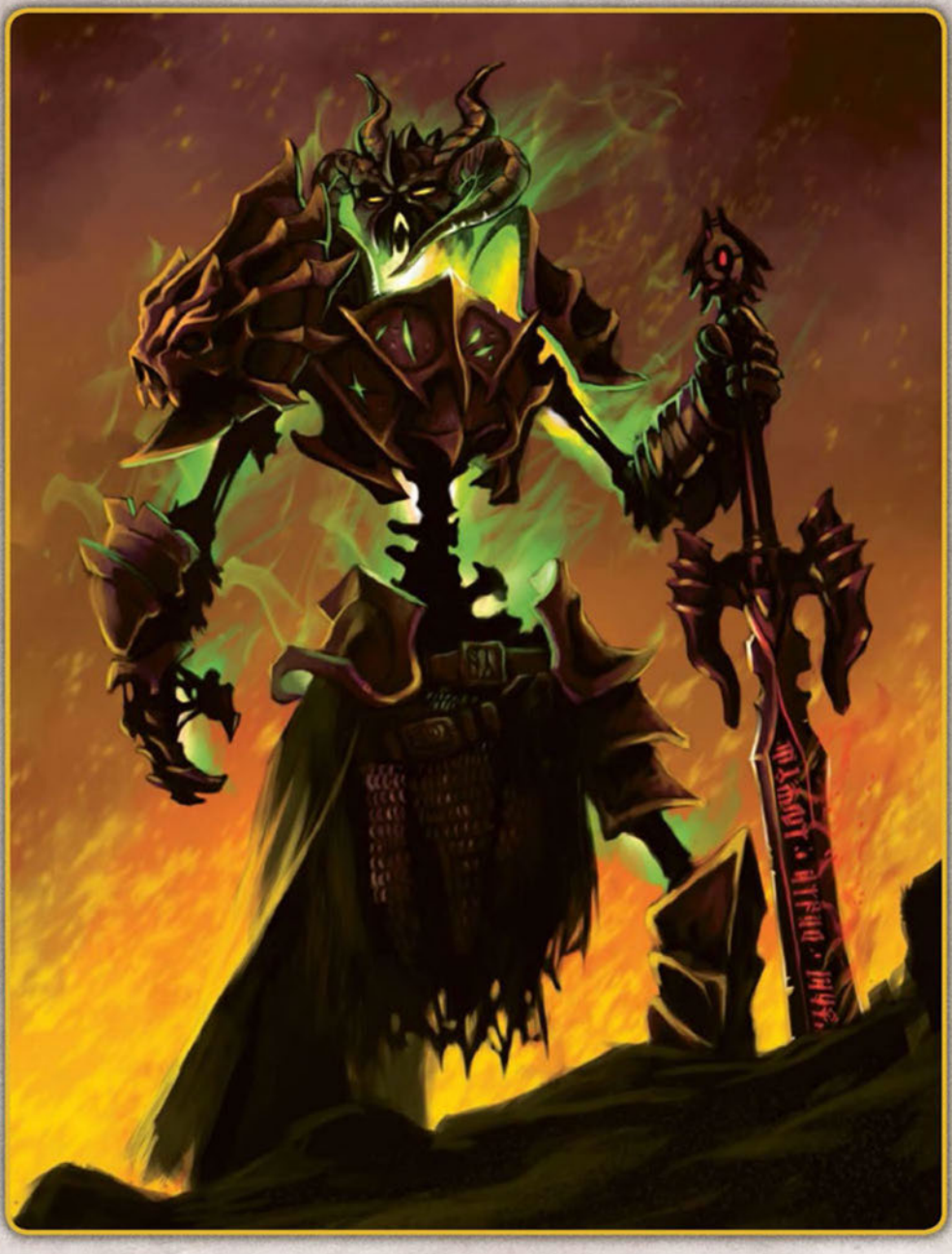
Черты: блок+, боевая закалка, боевая ярость+, боевой пыл, держать строй!, защита от сверхъестественного, командный голос, круговой удар+, хладнокровие.

Снаряжение: пластинчатый доспех (+3), закрытый шлем (+3), оружие смерти *(см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Наводящий ужас взор:** совершив действие, чёрный рыцарь может поднять забрало и направить взор на одного врага в прямой видимости в пределах 12 клеток. Цель должна пройти проверку храбрости (–2).
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Оружие смерти:** двуручный меч *(сила+d10, защита –1, двуручное)*, у всадника — пика *(сила+d8, дальность 2, ББ 2)*. За каждое ранение, нанесённое живому существу этим оружием, чёрный рыцарь излечивает одно своё ранение.
- **Призыв приспешников:** раз в день чёрный рыцарь может призвать d6 скелетов (см. стр. 76). Для этого ему нужно совершить успешную проверку характера. За каждый подъём количество призванных скелетов увеличивается на d6. Приспешники появятся в радиусе 6 клеток от рыцаря, когда настанет его следующий ход.
- **Размер +1:** рост этих рыцарей превышает 2 м.
- **Ужас (–1):** см. стр. 15.



ВЕСТНИКИ, ДЕМОНЫ, ДУХИ

Аватара Саркеба

Саркеб — бог *гаторов*. Его аватара, которую можно призвать только посредством кровавого жертвоприношения, представляет собой крупного гатора с кинжалоподобными зубами и шкурой, прочной, как лучшая сталь.

Во времена расцвета империи гаторов призыв аватар был достаточно простым делом, но по мере угасания народа это становилось всё сложнее и сложнее. В настоящее время для большинства гаторов эти создания — всего лишь миф. Аватары не обязаны подчиняться тем, кто их призвал, но в большинстве случаев станут выполнять их приказы, если это принесёт пользу народу гаторов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d12+4, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d8, плавание d12.

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 16 (3).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Броня +3:** толстая шкура.
- **Быстрая регенерация:** см. стр. 8. Не регенерирует в состоянии при смерти.
- **Водный:** шаг 12, см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d8.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Терзание:** в случае подъёма при атаке зубами аватар наносит дополнительные 2d6 урона своей жертве.
- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Рост аватара превышает 7 м.
- **Удар хвостом:** сила+d6, 2×4, см. стр. 15.
- **Ужас:** см. стр. 15.

Валькирия

Валькирии — особый вид слуг, которых использовал только Даргар, бог разрушений. Принимая форму нечеловечески красивых женщин, они приближались к прославленным воителям и предлагали им поцелуй Даргара. Те, кто принимали его, превращались в обезумевших берсерков. По-видимому, Даргар заключил какой-то договор с Хелой, так как ходят слухи о новом типе валькирий, чей поцелуй также наделяет жертву неуязвимостью к болезням и старению, но при этом она теряет душу и становится воином-нежитью. Оба типа валькирий крайне редкие существа, так как их присутствие нарушает Соглашение.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d12, маскировка d12.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** +6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Захват:** валькирия, схватившая противника, получает +2 к драке при атаке зубами.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Поцелуй Даргара:** жертва, введённая в шок или получившая ранение от зубов валькирии, превращается в берсерка. Если жертва не давала согласия, она может пройти проверку характера. При успехе персонаж сопротивляется эффекту поцелуя и получает невосприимчивость к любым укусам валькирий на один месяц. В остальных случаях жертва получает изъян жажда крови и черту берсерк. В состоянии берсерка (урон от самого укуса валькирии не вводит в состояние берсерка) жертва должна броситься на ближайшее существо и использовать манёвр

яростной атаки. Она может пытаться прийти в себя способом, описанном в соответствующей черте. Жертва должна подчиняться приказам жреца или паладина Даргара (но не Хелы), если провалит проверку характера. Берсерк получает штраф –2 на эту проверку. От этого состояния нет известных способов исцеления, кроме непосредственного вмешательства богов.

- **Поцелуй Хелы:** всё, что описано выше, но персонаж также получает особенность нежить. Жертва должна подчиняться командам личей и служителей Хелы (но не Даргара).
- **Аура страха:** в любой момент валькирия может создать ауру страха вокруг себя. Это будет единственным действием, которое она вправе предпринять в течение раунда. Герои в радиусе 6 клеток от валькирии должны пройти проверку храбрости (–2).

Вестник божества

Вестники — это слуги богов, посылаемые в мир смертных на помощь могущественным жрецам или для передачи послания верующим. Эти могучие и самостоятельные существа — всего лишь слабейшие из слуг божества. Вестники каждого из божеств описаны ниже в алфавитном порядке.

Вестник, оказавшийся в царстве смертных благодаря силе *призыв вестника*, ограничен во времени пребывания. Вестник, отправленный самим божеством к своим последователям в качестве помощника или посланника, может оставаться столько, сколько пожелает божество (т. е. по усмотрению ведущего).

Вестник Вали

Вестники Вали — это отвратительные существа, выглядящие как болезненно толстые полулюди-полукрысы, покрытые сочащимися гноем язвами и нарывами.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d8, запугивание d10.

Шаг: 4 (–); **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Снаряжение: нет.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Ожирение:** +2 к стойкости.
- **Болезнетворное касание:** цель успешной атаки касанием, становится жертвой силы болезнь. Проверка выносливости для сопротивления начальному заражению делается против результата проверки драки.
- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Крысиный король:** вестник обладает способностью призывать и контролировать крыс. Это требует действия и проверки веры. При успехе он призывает d4 крысиных стаи, при подъёме — d6+1. Они прибегают к вестнику из окрестностей через d6+2 раунда.
- **Повелитель мух:** вестника окружает зловонное облако чёрных мух. На все атаки, направленные против вестника, налагается штраф –4. Это распространяется также на заклинания, не наносящие урона (например, кукла), но не на силы, действующие на площадь (например, взрыв или путы).
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.

Вестник Вара

Вестники Вара одеты, как торговцы, причём одежда всегда высшего качества. Обычно они выглядят как представители народа, к которому принадлежит вызывающий их герой, но могут принимать любой облик. Они всегда имеют при себе счётную книгу, в которой записаны все сделки, когда-либо совершённые вызвавшим их героем. После смерти персонажа она будет использована на суде Скейты.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d4, запугивание d8, убеждение d10, уличное чутьё d12+2.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6; **харизма:** +2.

Черты: харизматичный, мастер (уличное чутьё).

Силы: обаяние (*личное обаяние*), обнаружить/скрыть (*только сверхъестественное*),

смятение *(цель легко сбить с толку)*, усилить/ослабить параметр *(смекалка, характер, убеждение и уличное чутьё)*, часовой *(только защита предмета; на охраняемом предмете появляется маленький рот, сигнализирующий об опасности)*.

Снаряжение: см. ниже.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Покупатель:** иногда вестники покупают простые и магические вещи у священнослужителей Вара. Продавец и вестник должны пройти встречную проверку уличного чутья. При успехе герою удаётся продать товар за 25% от цены, за 50% при подъёме, и получить оплату монетами. При провале вестник не заинтересован в покупке. Любые попытки продажи, как успешные, так и нет, записываются в книгу вестника.
- **Проницательный:** невосприимчивость к уловкам, связанным со смекалкой. Кроме того, вестника нельзя обмануть насчёт стоимости вещи.
- **У меня это есть:** вестник может пройти проверку веры, чтобы сотворить обычный предмет снаряжения. При подъёме он может призвать вещь из особого материала, такого как мирафрил, например. Эта вещь существует до тех пор, пока вестник не покинет мир смертных.

Вестник Даргара

Вестники Даргара не отличаются от *вестников Тива* (см. стр. 90) ничем, кроме черты *берсерк*.

Вестник Истер

Вестники Истер сочетают в себе черты животных и растений. Не существует двух одинаковых вестников, но общие черты у них есть: это человекоподобные существа, покрытые корой, с головой, руками, ногами и хвостом различных животных. В редких случаях части тела принадлежат одному виду животных.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: вера d12+2, внимание d8, выживание d10, выслеживание d8, драка d8, запугивание d8, лазанье d8, маскировка d8, плавание d6.

Шаг: 6 (d10); защита: 6; стойкость: 9 (2).

Черты: боевая закалка, егерь, укротитель.

Силы: друг зверей *(звериный язык)*, лёгкий шаг *(препятствия расступаются)*, превращение *(может быть наложено на вызвавшего персонажа)*, путы *(лозы)*, стена *(стена растений)*.

Снаряжение: нет.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +2:** покрыт корой, кроме головы, кистей и ступней.
- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Дитя природы:** не получает штрафов за пересечённую местность при передвижении по лесу или болотам.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Размер +1:** рост вестника — 2,4 м.

Вестник Кеназа

Вестники Кеназа выглядят как представители того же народа, что и вызвавший их герой, но объяты пламенем и имеют чёрную покрытую пузырями кожу. От них исходит сильный запах серы. Поскольку их основная цель — это уничтожение Ледяного пекла и его обитателей, они могут обратиться против вызвавшего их с другими целями героя, если только у того нет очень веской причины, по которой он побеспокоил вестника.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d8, запугивание d10.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Черты: стремительный.

Силы: взрыв *(огненный шар)*, губительная сфера *(сфера огня)*, поток *(поток огня)*, превращение в элементаля *(огненного, может быть наложено на вызвавшего персонажа)*, стрела *(огненные стрелы)*, тепловая маскировка *(цель не испускает тепла)*, щит *(мерцание и жар)*.

Снаряжение: освящённый длинный меч *(сила+d8, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Невосприимчивость (огонь):** см. стр. 10.
- **Освящённый длинный меч:** любое существо, получившее ранение или оказавшееся в шоке от удара мечом, имеет шанс загореться, словно оно состоит из легковоспламеняемых материалов (см.»Дневник авантюриста»).
- **Размер +1:** рост вестника — 2,4 м.
- **Смертоносная аура (жар):** 2d8, см. стр. 14.
- **Уязвимость+ (вода, холод):** урон×2, см. стр. 15.

Вестник Майры

Вестники Майры выглядят как закутанные в плащи фигуры, чьи одежды украшены знаками сверхъестественной силы и символами различных видов магии. Нити магической энергии танцуют и сплетаются вокруг них, переливаясь подобно миниатюрным радугам.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d12+2, драка d4, знание (магия) d12+2.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Черты: мастер (знание (магия)).

Силы: вестник может творить любые заклинания.

Снаряжение: освящённый посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Изменение потока:** вестники Майры получают +2 к проверке веры при сотворении следующих заклинаний: защита от сверхъестественного, обнаружить/скрыть (только сверхъестественное), подавление магии, рассеивание.
- **Освящённый посох:** любой персонаж с мистическим даром (магия), ставший жертвой успешной атаки касанием, должен пройти проверку характера (–2, если атака была осуществлена с подъёмом). При провале жертва теряет магические силы на d6 раундов, и все поддерживаемые ею заклинания автоматически прерываются.
- **Размер +1:** рост вестника — 2,4 м.

Вестник Найт

Вестник Найт выглядит как угольно-чёрная человекоподобная фигура, лишённая каких-либо определённых черт. Её контуры расплывчаты, из-за чего на ней сложно сосредоточить взгляд.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d12+2.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Черты: мастер (маскировка).

Силы: неосязаемость, ночное зрение *(глаза светятся зелёным)*, путы *(материализовавшаяся тьма)*, туман *(зловещий тёмный туман)*, тьма *(сфера мрака)*, щит *(размытые очертания)*.

Снаряжение: освящённый кинжал *(сила+d4, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8.
- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Освящённый кинжал:** это чёрное лезвие трудно заметить. Цель считается безоружным противником.
- **Размытые очертания:** на все атаки, направленные на вестника, налагается штраф –2. Это распространяется также на заклинания, не наносящие урона (например, кукла), но не на силы, действующие на площадь (например, взрыв или путы).
- **Темновидение:** см. стр. 14.

Вестник Наутиза

Вестник Наутиза всегда выглядит как представитель того же народа, что и вызвавший его герой, худой и облачённый в безвкусно-яркую одежду. Подобно большинству вестников, они не любят, когда их вызывают для решения повсе-

дневных задач. Например, священнослужитель Наутиза, который не может сам обезвредить ловушку, — это не священнослужитель. Тем не менее, если на кону стоит 10000 зщ или больше, они охотно займутся обыденными задачами — конечно же, в обмен на соответствующую долю добычи (обычно 50%).

Характеристики: ловкость d12+1, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d12, вера d12+2, взлом d12+2, внимание d6, драка d8, лазанье d8, маскировка d12.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Черты: стремительный, уклонение+.

Силы: невидимость, неосязаемость, паучьи лапы *(прилипание к любой поверхности)*, тьма *(непроглядная тьма)*, усилить/ослабить параметр *(азартные игры, взлом, лазанье и маскировка)*, ускорение *(размытые движения)*.

Снаряжение: освящённый короткий меч *(сила+d6)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Нюх на сокровища:** вестники автоматически обнаруживают все вещи стоимостью не менее 100 зщ в пределах 10 клеток. Применительно к данной особенности сундук или мешок с монетами и украшениями, стоящими меньше по отдельности, считается одним предметом.
- **Освящённый короткий меч:** любое существо, получившее ранение или оказавшееся в шоке от удара мечом, должно пройти проверку характера. При провале его шаг и бег станут равны 0 на d6 раундов.
- **Риск:** вестники Наутиза всегда предлагают сыграть священнослужителям в азартную игру, где ставкой будет могущество. Служитель выбирает один из параметров и в случае выигрыша получает +2 к проверкам этого параметра на 24 часа, а при проигрыше — –2. Стороны совершают встречную проверку азартных игр, чтобы определить победителя.

Вестник Непознаваемого

Тот, кто призывает вестников Трикстера, должен знать, что эти капризные существа могут с равной вероятностью как присоединиться к нему, так и встать на сторону его врагов.

Вестники появляются во множестве форм. Хотя обычно они выглядят как представители того же народа, к которому принадлежит призывающий их герой, некоторые могут принять вид орков, демонов и даже вестников других богов, выражающих притворную ярость от того, что их призвали по ошибке. Их одежда также различна — от лохмотьев попрошайки до королевских одеяний.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d12+2, внимание d8, драка d8.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 6.

Черты: акробат, блок+, мастер (дикий кубик d10 при использовании уловок), уклонение+.

Силы: везение/невезение *(талисман или сглаз)*, волна *(цели летят кувырком)*, мечелом *(различные аспекты)*, невидимость, обаяние *(цель становится более привлекательной)*, смятение *(цель не может ясно мыслить)*, тьма *(непроглядная тьма)*, увеличение/уменьшение.

Снаряжение: шутовской жезл *(см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Не шути с шутом:** вестник Трикстера невосприимчив к уловкам. Он получает модификатор +2 ко всем уловкам, который складывается с преимуществами от черты акробат.
- **Новые уловки:** хотя вестники и невосприимчивы к уловкам, они высоко ценят смертных, которые показывают великолепные трюки. Герой в 5 клетках от вестника, добившийся при использовании уловки успеха с подъёмом, получает в награду 1 фишку от Трикстера (вне зависимости от того, поклоняется ли Непознаваемому сам герой или нет). Любой персонаж, который получил успех с подъёмом при попытке повторить уловку, уже

применявшуюся в этой сцене, вместо награды теряет 1 фишку, поскольку действует скучно.

- **Шутовской жезл:** любое существо, ставшее жертвой успешной атаки касанием, должно пройти проверку характера. При провале оно испытывает эффект силы смятение на ближайшие 24 часа. Если атака была совершена с подъёмом, эффект силы тоже считается с подъёмом. Эффекты от нескольких атак складываются до максимального штрафа –6.

Вестник Норн

Вестник Норн появляется как закутанная в плащ фигура, держащая в одной руке песочные часы, а в другой — длинную нить, один конец которой постепенно исчезает. Под плащом скрывается женская фигура, чей облик быстро меняется с юного на зрелый, со зрелого на старческий, а затем снова на юный.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d12+2, внимание d10.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 6.

Силы: везение/невезение, любимчик судьбы, отвага/паника, предвидение. Смертным их действие кажется не более чем счастливой случайностью или проявлением воли судьбы.

Снаряжение: песочные часы и нить *(см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Нить жизни:** нить, которая тянется за вестником, — это нить жизни любого существа. Перерезав её, вестник может нанести урон кому угодно в пределах видимости. Это требует действия и проверки веры. При успехе цель получает 2d10 урона, который игнорирует любую форму брони или сопротивления, как обычного, так и магического, и который не может быть отменён проверкой на прочность. Вестник может использовать эту силу только один раз за время своего визита в мир смертных.
- **Песочные часы:** один раз за визит в мир смертных вестник может использовать часы, чтобы изменить течение времени. Он выбирает точку в пределах радиуса, равного значению его характера, помещает туда центр среднего шаблона и совершает проверку веры. При успехе все союзные вестнику существа в пределах шаблона получают эффект силы проворство (подъёмы действуют как обычно). Враги получают эффект силы замедление.

Вестник Ньёрда

В зависимости от того, где его призвали, вестник Ньёрда может выглядеть как морская дева или грубого вида матрос. Независимо от внешности, вестников всегда выдаёт татуировка в виде символа Ньёрда на предплечье и лёгкий запах моря.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d8, запугивание d10, плавание d12+2, судовождение d12+2.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Черты: мастер (плавание и судовождение).

Снаряжение: освящённый трезубец *(сила+d8, защита +1, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Благословение моряка:** один раз в день вестник может благословить судно, пройдя проверку веры. Это даёт команде +2 к любым проверкам судовождения. Кроме того, капитан получает преимущества черты ас (которые нельзя приобрести в этом игровом мире другим способом). Вестник не благословляет ледовые суда, поскольку те перемещаются не по воде.
- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Водный:** шаг 14, см. стр. 9.
- **Освящённый трезубец:** любое существо, получившее ранение или оказавшееся в шоке от удара трезубцем, должно пройти проверку выносливости. При провале оно оказывается в шоке на d6 раундов, поскольку из его рта течёт вода. Это состояние шока не считается физической атакой, и из него нельзя выйти, потратив фишку.

Вестник Рига

Вестники Рига принимают вид представителя того же народа, что и вызывающий их герой или народа, к которому их посылают. Единственное отличие — восемь глаз, по паре на каждой стороне головы. У них совершенно нет оружия или брони — только большой сигнальный рог.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: вера d12+2, внимание d12+2, драка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** +2.

Черты: бдительность, мастер (внимание).

Силы: зоркость *(глаза становятся чёрными)*, ночное зрение *(глаза становятся белыми)*, ясновидение *(глаза становятся серыми)*.

Снаряжение: сигнальный рог.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Всегда на страже:** вестников Рига нельзя застать врасплох. Они автоматически замечают скрытых невидимостью существ или объекты, как только те оказываются в поле зрения. Они видят в темноте так же хорошо, как и днём, даже в области действия заклинания тьмы.
- **Сигнальный рог:** один раз в день вестник может подуть в свой рог. Все спящие союзники в радиусе 1,5 км немедленно просыпаются, будучи готовыми действовать. В пределах 48 клеток от вестника враги, скрытые невидимостью, тут же становятся видимыми, как если бы на них подействовали силой рассеивания.

Вестник Сигеля

Сигель, отец солнечных драконов, посылает на землю вестников в облике человекоподобных солнечных драконов. Их чешуя сияет внутренним светом и источает ауру чистоты. В руках они держат булаву, навершие которой являет собой похожий на миниатюрное солнце крутящийся шар раскалённого газа.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12, сила d12, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, внимание d8, драка d10, запугивание d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 12 (2).

Снаряжение: освящённая булава *(сила+d6, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Аура света:** вестник Сигеля ярко сияет, озаряя дневным светом пространство вокруг себя в радиусе 20 клеток. За пределами этого пространства применяются обычные правила по источникам света (см. Hellfrost: Ледяное пекло, стр. 167).
- **Броня +2:** толстая чешуя.
- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Освящённая булава:** демоны, нежить и существа, которые ассоциируются с тьмой (такие как орки и священнослужители Найт), получают дополнительный урон, равный значению веры вестника.
- **Размер +3:** рост вестника — 4,6 м.

Вестник Скейты

Вестники Скейты выглядят как представители народа, к которому принадлежит призвавший их герой, окружённые аурой гнева, с горящими божественным светом глазами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, драка d12, запугивание d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 10 (2).

Черты: блок, воин света, избранный.

Силы: защитник веры *(может быть наложено на вызвавшего персонажа, божественная аура)*, защитный круг *(круг из светящихся знаков)*.

Снаряжение: кольчужный доспех *(+2)*, освящённый двуручный меч *(сила+d10, защита –1, двуручное, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Освящённый двуручный меч:** злые сверхъестественные существа получают двойной урон. Модификатор от черты избранный добавляется после удвоения.

- **Размер +1:** рост вестника — 2,4 м.
- **Святая аура:** после того, как вестник заканчивает своё движение, все находящиеся на соседних клетках злые сверхъестественные существа получают 2d6 урона.
- **Праведный гнев:** все незлые статисты и дикие карты в радиусе 5 клеток от вестника находятся под действием черт командный голос, боевой пыл и держать строй, если они сражаются со злыми сверхъестественными существами.

Вестник Тива

Вестники Тива, известные среди его последователей как Разжигатели войны, — это громадные воины, облачённые в броню с нанесенными на неё рунами защиты и вооружённые огромными мечами, украшенными рунами разрушения. Переговоры нельзя назвать их сильной стороной, равно как и терпение.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: вера d12+2, драка d12+2, запугивание d12.

Шаг: 4 (d4); **защита:** 10; **стойкость:** 16 (6).

Черты: блок+, боевая закалка, боевая ярость+, круговой удар+, мастер (драка), стальные нервы+.

Силы: дар воина *(руна битвы)*, дар полководца *(руна лидерства)*, доспех, сокрушение *(оружие становится более массивным)*, усилить/ослабить параметр *(только сила, выносливость и драка)*.

Снаряжение: магический доспех *(+6)*, освящённый двуручный меч *(сила+d10, защита –1, двуручное, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Освящённый двуручный меч:** атака игнорирует любую броню, как обычную, так и магическую.
- **Размер +2:** рост вестника — 3 м.

Вестник Трима

Крылатый вестник бога зимы выглядит как наполовину ледяной великан, наполовину инеистый дракон, облаченный в броню из чёрного льда и вооруженный покрытым рунами двуручным мечом из того же материала.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d10, запугивание d12.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 14 (3).

Черты: боевая закалка, снегоход+.

Силы: доспех *(ледяная кожа)*, стрела *(холодное пламя)*, тьма *(вихрь снега)*, упадок сил *(вытягивание тепла из жертвы)*, управление погодой *(снежная буря)*.

Снаряжение: латный доспех из чёрного льда *(+3)*, освящённый двуручный меч из чёрного льда *(сила+d10, защита –1, вестник держит его в одной руке, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Освящённый двуручный меч:** клинок меча окутан холодным пламенем. Любое существо, получившее ранение или оказавшееся в шоке от удара мечом, имеет шанс загореться, словно оно состоит из легковоспламеняемых материалов (см. «Дневник авантюриста»).
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Размер +4:** рост вестника — 4,6 м.
- **Смертоносная аура (холод):** 2d8, см. стр. 14.
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Вестник Тунора

Вестники Тунора выглядят как крылатые гибриды представителя народа, к которому относится призвавший вестника герой, и грозового дракона. Молнии потрескивают вокруг их зубов и когтей, а их глаза темны, как клубящиеся грозовые облака. Благодаря толстой чешуе вестники не нуждаются в броне, а в руках они держат двуручные мечи с лезвиями из потрескивающих голубых молний.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d10, запугивание d10.

KUHL

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 11 (2).

Силы: взрыв *(гроза)*, волна *(мощный порыв ветра)*, стрела *(молния)*, управление погодой *(буря с грозой)*.

Снаряжение: освящённый двуручный меч *(сила+d10, защита –1, двуручное, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +2:** толстая чешуя.
- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Освящённый двуручный меч:** жертвы в металлической броне получают дополнительно d10 урона от электричества.
- **Полёт:** шаг 14, см. стр. 12.
- **Размер +2:** рост вестника — 3 м.

Вестник Улля

Вестники Улля отражают главные его аспекты, принимая облик вооружённых большим длинными луками мускулистых человекоподобных существ с головами оленей.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: вера d12+2, внимание d10, выживание d10, выслеживание d12, драка d8, маскировка d8, стрельба d12+2.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Черты: мастер (стрельба), меткий стрелок, могучий выстрел, твёрдая рука.

Силы: лёгкий шаг *(цель парит прямо над поверхностью земли)*, меткость *(стрела немного меняет курс)*, ночное зрение *(глаза становятся жёлтыми)*, усилить/ослабить параметр *(ловкость, выслеживание, маскировка, стрельба)*.

Снаряжение: освящённый лук *(дистанция: 24/48/96, урон: сила+d6, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Инстинкт охотника:** вестник игнорирует все штрафы за укрытие и темноту, когда использует освящённый лук.
- **Освящённый лук:** оружие игнорирует любую броню, как обычную, так и магическую. Каждый раз, когда вестник использует лук, он может наделить стрелу одним из аспектов, как будто это заклинание.
- **Разбег:** см. стр. 12.
- **Размер +1:** рост вестника — 2,4 м.
- **Рога:** сила+d6.

Вестник Фрея

Вестник Фрея воплощает в себе тягу к странствиям, которая есть в его священнослужителях. У него четыре одинаковых лица, смотрящих в разных направлениях, и четыре ноги, так же направленных в разные стороны, но рук всего две.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, верховая езда d12, внимание d6, выживание d10, драка d8, запугивание d8, маскировка d8, плавание d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Силы: мост *(деревянный мост)*, паучьи лапы *(появляются зацепки для рук)*, полёт *(ветра поднимают персонажа)*, проворство *(сверхчеловеческие рефлексы)*, прыжок *(сильные ноги)*, ускорение *(ноги кажутся размытыми)*.

Снаряжение: освящённый посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Невосприимчивость (обездвиживание):** вестники обладают невосприимчивостью

к захватам и автоматически вырываются (свободное действие). Также они невосприимчивы к магическим силам, которые препятствует их перемещению, например, путам или стене. Они попросту игнорируют эффект таких заклинаний.

- **Освящённый посох:** жертвы успешной атаки касанием (+2 к драке) должны пройти проверку характера и в случае провала немедленно переместиться на полную длину своего шага + бег (обычно d6) в направлении, которое укажет вестник. Путь может пролегать с обрыва утёса или через вулканы, и нет никаких возможностей избежать этой участи. Использование этой способности не позволяет наносить обычный урон посохом.
- **Размер +1:** рост вестника — 2,4 м.

Вестник Хелы

Вестники Хелы принимают форму скелетов, завёрнутых в чёрные тяжёлые плащи с капюшонами. Они вооружены большими косами, покрытыми зловещими символами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d12.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d10, запугивание d12, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12 (1).

Силы: зомби *(призыв злого духа в тело)*, могильный глас *(начертание мистических знаков на трупе)*, сила нежити *(обретение черт нежити)*, усилить нежить *(мистические знаки на трупе)*.

Снаряжение: тяжёлый плащ *(+1)*, проклятая коса *(сила+d8, защита –1, дальность 1, двуручное; см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Нежить:** см. стр. 10.
- **Пробуждение мёртвых:** любой зомби, созданный вестником, становится долговечным и действует до тех пор, пока не будет уничтожен.
- **Проклятая коса:** любое существо, не являющееся нежитью, получив ранение или оказавшись в шоке от удара косой, должно пройти проверку выносливости (со штрафом –2 в случае подъёма при проверке драки). При провале жертва получает 1 ранение, от которого нельзя избавиться, прибегнув к проверке на прочность. Существа, убитые косой, на следующий раунд поднимаются в виде зомби.
- **Размер +1:** рост вестника — 2,4 м.
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.

Вестник Хони

Вестники Хони физически слабы. Обычно их призывают, когда требуется какая-то информация. У этих облаченных в серые робы существ белые глаза слепцов, которые меняются, лишь когда вестник говорит. В этот момент появляются светящиеся зрачки в форме рун знания и понимания.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12+2, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d4, знание (все) d12+2, расследование d12, уличное чутьё d12.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Черты: мастер (все навыки знания), учёный (все навыки знания).

Силы: усилить параметр *(знание, руна понимания)*, усилить параметр *(расследование, руна поиска)*, усилить параметр *(смекалка, руна знания)*, усилить параметр *(уличное чутьё, руна дружбы)*.

Снаряжение: освящённый посох *(сила+d4, защита +1, дальность 1, двуручное, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Всезнающий:** невосприимчивость к уловкам, требующим проверки смекалки. Вестники Хони знают всё, что происходит в царстве смертных. Тем не менее, они ненавидят делиться информацией с тем, кто сам не ищет знания. Если герои действительно оказываются в затруднительном положении при поиске информации и не могут найти ключ к разгадке, вестник может помочь им. Однако если героям просто лень искать самостоятельно, вестник всего лишь укажет им общее направление.

- **Освящённый посох:** жертва успешной атаки касанием (+2 к драке) должна пройти проверку характера. При провале значение её смекалки и всех связанных с ней навыков на 24 часа снижаются на ступень, на две при успехе с подъёмом. Смекалка не может опуститься ниже d4, но навыки могут.

Вестник Хотара

Вестники Хотара выглядят как судьи, чьи глаза закрыты повязками, украшенными рунами правды и справедливости. В руках они держат двуручные мечи, на клинки которых нанесены руны правосудия.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: вера d12+2, драка d10, запугивание d10, убеждение d10, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Снаряжение: освящённый двуручный меч *(сила+d10, защита –1, двуручное, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Клинок правосудия:** любое существо, получившее ранение или оказавшееся в шоке от удара двуручным мечом, должно пройти проверку характера. При провале оно оказывается в шоке на d6 раундов, поскольку перед его глазами встают картины свершённых им ранее преступлений, даже самых незначительных. Это состояние шока не считается следствием физической атаки, и из него нельзя выйти, потратив фишку.
- **Правдовидец:** вестник Хотара чувствует ложь. Однако если персонаж действительно верит, что сказанное им правда, то вестник не может распознать в его словах обман.
- **Размер +1:** рост вестника — 2,4 м.

Вестник Эйру

Вестники Эйру облачены в белые мантии длиной до земли с капюшонами, под которыми скрыты полупрозрачные человекоподобные фигуры. Эти существа говорят мягким успокаивающим тоном и никогда не гневаются.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d12.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d6, лечение d12, убеждение d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8; **харизма:** +2.

Черты: мастер (лечение), харизматичный.

Силы: великое исцеление, исцеление, пир, поддержка, регенерация.

Снаряжение: освящённый посох *(не наносит урон, защита +1, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Аура исцеления:** все существа в пределах 5 клеток от вестника Эйру получают +2 к проверкам на прочность.
- **Бесстрастный:** невосприимчивость к ужасу и поединкам воли.
- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Освящённый посох:** персонаж, которого коснулся посох (атака касанием), должен пройти проверку выносливости (со штрафом –2 при успехе с подъёмом). В случае провала жертва парализована на 2d6 раундов.

Вестник Эрты

Вестники Эрты выглядят как большие ледяные гномы, облачённые в сияющую броню и вооружённые покрытыми рунами большими молотами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: вера d12+2, внимание d6, драка d10, запугивание d10, знание (кузнечное дело) d12+2, знание (обработка камня) d12, лазанье d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 13 (5).

Черты: боевая закалка, боевая ярость+, круговой удар+, мастер (кузнечное дело).

Силы: доспех *(каменная кожа)*, землетрясение *(земля ревёт в гневе)*, мечелом *(оружие ломается)*, мост *(каменный мост)*, паучьи лапы *(руки погружаются в материал стены)*, подземный ход *(земля расступается)*, путы *(земля затягивает жертву)*, стена *(каменная стена)*.

Снаряжение: зачарованный кольчужный доспех (+5), открытый шлем (+3), освящённый молот *(сила+d8, защита –1, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вестник божества:** см. стр. 84.
- **Дитя земли:** вестники Эрты не получают штрафов за пересеченную местность при передвижении по холмам, горам или подземельям.
- **Невосприимчивость (металл):** вестник Эрты не получает урон от металлического оружия, включая магическое.
- **Освящённый молот:** молот игнорирует любую металлическую броню, даже сотворённую с помощью заклинания доспех.
- **Перемещение под землёй:** 12 клеток, только земля и камень, см. стр. 11.
- **Размер +1:** рост вестника — 2,4 м.
- **Чувство земли:** под землёй вестник Эрты игнорирует все штрафы за плохую видимость.

Демон

Корни ненависти к демонам уходят в глубокое прошлое. Правда об их происхождении известна только богам и самим обитателям Бездны, но они не говорят со смертными о подобных вещах. Некоторые верят, что демоны когда-то служили небожителям, но были наказаны за восстание. Другие думают, что создания из Бездны — это сохранившиеся в мире порождения первозданного хаоса, наполнявшего вселенную до того, как боги установили в ней порядок. Какова бы ни была правда, демоны существуют и всегда существовали в глубинах Бездны.

У демонов много имён: дьяволы, исчадия Бездны и так далее. Эти создания не обладают истинным бессмертием, но и не умирают от старости или болезней. Во время посещения мира смертных их физическая оболочка может быть уничтожена, но нечестивый дух при этом просто возвращается в Бездну и обретает новое тело. Только в её тёмных глубинах эти ужасные создания становятся по-настоящему смертными.

Бес

Бесы — это мелкие демоны. В мире смертных они выглядят как животные, но при этом в их внешности всегда присутствуют какие-либо необычные черты или уродства: человеческие глаза, раздвоенный змеиный язык и т. д. Большинство из них посланы служить людским магам, заключившим союз с князьями демонов, впрочем, жрецы злых богов также могут получить в награду спутника из Бездны. Некоторые бесы выступают в роли шпионов: они живут в Рассилоне под видом обычных зверей, но при этом регулярно сообщают обо всём увиденном и услышанном владыкам Бездны.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, колдовство d8, маскировка d8.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 3/5.

Черты: защита от сверхъестественного+.

Силы: защита от сверхъестественного, невидимость, обнаружить/скрыть, превращение, смятение, стрела и тьма.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Демон:** см. стр. 9.
- **Заёмная сила:** бес даёт своему хозяину (магу или жрецу) +1 к проверкам сверхъестественного навыка.
- **Когти:** сила+d4.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. По размерам бесы не крупнее мелких животных.

Библиотекарь

Демоны-библиотекари — это бывшие служители Хони, отвергнутые им после смерти. Они являются советниками принцев Бездны. Лежащее на этих демонах проклятье не позволяет им обретать новые знания. Не имеет значения, сколько времени и сил они потратят в бесплодных попытках выучить что-либо, — это дело заранее обречено на провал. Несмотря на то, что в распоряжении этих демонов находятся огромные библиотеки, в которых они ведут постоянный поиск знаний, их память способна удержать новую

информацию в течение нескольких часов. Они представляют собой лишь жалкое подобие тех, кем были в своей прошлой жизни.

Демоны-библиотекари могут помочь смертным, но только за соответствующую плату. Обычно они требуют взамен реликвии, хотя большинство может взять в качестве оплаты и книги знаний. Говорят, что с каждой заключённой этими существами сделкой арсенал князей демонов увеличивается. И если демоны когда-нибудь смогут снова вырваться из Бездны, обращавшиеся за помощью к библиотекарям обнаружат, что цена полученных ими знаний оказалась поистине ужасной.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d4, знание (любое одно) d12+2, знание (любые два) d12, знание (любые два) d10, маскировка d10, провокация d8, расследование d12.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6/8.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Демон:** см. стр. 9.
- **Учёный:** действие черты учёный распространяется на все знания, которыми владеют библиотекари.

Бичеватель

Хотя солдаты армий Бездны уже долгое время находятся в заточении, они по-прежнему одержимы жаждой разрушения. Для того, чтобы унять своих подданных, принцы-демоны ведут между собой бесконечную и бессмысленную войну. Бичеватели — огромные демоны, покрытые чёрной железной чешуёй, — выполняют в их войсках роль сержантов. Вместо того, чтобы ободрять воинов Бездны, они потчуют своих подчинённых ударами хлыстов, постоянно поддерживая их боевую ярость.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12+3, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d12, знание (военное дело) d6.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 14 (3)/16 (3).

Черты: боевой пыл, держать строй!, защита от сверхъестественного, командный голос.

Снаряжение: шипастый хлыст *(сила+d10, дальность 2, см. ниже)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +3:** железная чешуя.
- **Демон:** см. стр. 9.
- **Круговой взмах:** бичеватель может атаковать всех существ, находящихся в радиусе 2 клеток от него, не получая при этом никаких штрафов.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Размер +3:** рост бичевателя 2,7 м, а вес — примерно полтонны.
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.
- **Шипастый хлыст:** любое существо, получившее удар хлыстом, вне зависимости от того, было ли оно при этом ранено или нет, обязано пройти проверку выносливости. В случае провала жертва немедленно переходит в состояние берсерка (эффект аналогичен действию одноименной черты). В отличие от демонов смертные при этом нападают на ближайшее к ним существо, независимо от того, союзник это или противник. Если на одинаковом расстоянии от пострадавшего находятся несколько существ, объект атаки выбирается случайным образом.

Демон обжорства

Демонов обжорства чаще всего описывают как оплывших жиром чудовищ. Такие изображения вполне подходят для внушения страха, но дают в корне неверное представление о внешнем облике этих созданий. Демоны обжорства — коренастые существа с кожей болезненно-зелёного или желчно-жёлтого цвета. Их похожая на капкан пасть наполнена бритвенно-острыми зубами. Большинство этих демонов служит Вали — богу излишеств.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d6.

Шаг: 5 (d4); **защита:** 6; **стойкость:** 8/10.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Демон:** см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d8.
- **Проглатывание:** в случае подъёма при атаке демон обжорства проглатывает жертву, которая после этого получает по 2d6 урона каждый раунд и не способна двигаться. Освободить её можно только после смерти демона.
- **Телепортация:** демон обжорства может телепортироваться вплотную к любому существу, оказавшемуся в шоке или получившему ранение в предыдущем раунде и находящемуся от него на расстоянии не более 12 клеток. Это действие не требует никаких проверок и считается передвижением. Использование этой способности не является выходом из ближнего боя, и на неё нельзя отреагировать упреждающим ударом.
- **Размер +1:** демон обжорства весьма упитан.

Демон-перевёртыш

В своей истинной форме перевёртыши — это чёрные, как смоль, безликие человекоподобные существа. Они обладают способностью принимать точную форму любой из своих жертв, обретая её манеры и воспоминания.

Независимо от того, чью форму принимают эти существа, они сохраняют собственные *характеристики*. Например, перевёртыш, перевоплотившийся в человека с *силой* d10, может выглядеть внушительно, однако не будет обладать физической мощью оригинала. В то же время поглощение воспоминаний жертвы наделяет демона всеми её *навыками* со значением на одну ступень ниже исходных (минимум d4). Если перевёртыш обладает аналогичным *навыком* со значением выше, чем у жертвы, он может использовать своё.

Князья демонов и тёмные заклинатели используют перевёртышей в качестве разведчиков и убийц. Также эти существа — настоящие эксперты в распространении паранойи.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, внимание d8, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5/7.
Снаряжение: как у последней жертвы.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Демон:** см. стр. 9.
- **Смена формы:** перевёртыш может принять вид любой убитого им существа, неважно насколько давно это случилось. Для этого нужно пройти проверку смекалки (–2), которая требует действия. Для возвращения к естественной форме демону необходима проверка смекалки. Перевёртыши копируют только телесные особенности жертвы — одежду и экипировку им приходится забирать с трупа.

Демон-солдат

Большинство демонов-солдат ранее были смертными, не имевшими при жизни божественного покровителя, который мог бы замолвить за них слово после смерти, или теми, кто умер, не успев очиститься от греха. В Бездне их души были сведены с ума пытками, а затем облечены в новую форму. Внешний вид этих тварей весьма разнообразен: тела одних покрыты ужасными острыми шипами, у других есть огромные зубы или длинные когти. Облик их может быть почти человеческим, или наоборот — безобразным и омерзительным, но, так или иначе, в большинстве случаев все они звероподобны. Демоны-солдаты — это бесчувственные машины для убийства, практически лишённые личности и разума.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5/7.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Берсерк:** демон-солдат может по собственному желанию войти в состояние берсерка.
- **Демон:** см. стр. 9.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Размер –1:** рост демона-солдата редко превышает 1,2 м.

Демонический скакун

В основном эти существа служат демонам для путешествий по Бездне, однако чёрные рыцари используют их в качестве боевых скакунов. Изредка смертные могут получить их в качестве награды за верную службу демонам. У демонических скакунов красные глаза, а сами они черны, как смоль. Мундштуки и уздечки этих существ сплетены из усеянной шипами кручёной проволоки, а гвозди для подков сделаны из рёбер грешников.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8.

Шаг: 10 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 10/12.

Снаряжение: некоторые некроманты облачают своих скакунов в конские доспехи (+3).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Демон:** см. стр. 9.
- **Копыта:** сила+d6.
- **Размер +3:** демонический скакун весит около 400 кг.
- **Связь с наездником:** если всадник, управляющий демоническим скакуном, окажется приверженцем зла — не важно, будет ли он смертным или сверхъестественным существом, — он получит +2 к проверкам верховой езды. Последователю добра придется совершать те же проверки со штрафом –4, а скакун, в свою очередь, попытается избавиться от него при любой возможности. Чтобы сбросить неугодного, ему придется совершить встречную проверку силы против верховой езды всадника.

Ледяной демон

Как правило, ледяных демонов можно встретить только в Ледяном пекле. Здесь они возглавляют многочисленные племена орков и гоблинов, которые поклоняются им, как живым богам. Эти существа могущественны и преданны делу Трима, но при этом они знают, когда нужно спасаться бегством, чтобы выжить и вернуться позже для нового сражения.

Ледяные демоны окутаны пеленой кружащегося снега, кристаллов льда и холодного пламени, так что их противники в основном видят только огненно-голубые глаза, горящие зловещим бледным светом. Внутри вихря скрывается огромный демон с твёрдой, как камень, кожей цвета синего льда, шипастым хвостом и жуткими кривыми когтями.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d10, сила d12+4, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, выслеживание d8, драка d10, запугивание d12, колдовство d10, лазанье d10, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 15 (4)/17 (4).

Черты: боевая ярость+, защита от сверхъестественного+, снегоход+.

Силы: взрыв (*осколки льда*), полёт (*ледяные крылья*), стена (*ледяная стена*), убежище (*исчезает в вихре снега*), ужас (*рёв*).

Снаряжение: ледяное копьё (*сила+d8, защита +1, дальность 1, двуручное, см. ниже*).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Броня +4:** этот демон покрыт толстой ледяной шкурой.
- **Демон:** см. стр. 9.
- **Зубы/Хвост:** сила+d4.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Ледяное копьё:** любой противник, оказавшийся в шоке или получивший ранение от удара копьём, должен пройти проверку выносливости. В случае провала он будет закован в лёд, как если бы стал жертвой заклинания путы. Если проверка драки демона была осуществлена с подъёмом, эффект пут тоже считается с подъёмом.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Пелена снега:** ледяные демоны окружены снежным вихрем. На проверки атак, направленных на них, налагается штраф –2.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Рост ледяного демона — 4,5 м.
- **Смертоносная аура (холодное пламя):** 2d6, см. стр. 14.

- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Ужас (–2):** см. стр. 15. Кроме того, демон распространяет ауру ужаса в области, ограниченной средним шаблоном, в центре которого находится он сам. Каждый раунд существо, вошедшее в зону действия ауры или начинающее в ней свой ход, должно совершать проверку храбрости (–2).
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Разоблачитель

В прошлом разоблачители являлись служителями Норн. Они умерли, не искупив свои смертные грехи, и превратились в демонов после того, как их души были отправлены в Бездну. Внешне эти существа похожи на демонов-библиотекарей, но всегда появляются группами по трое. Их дар — знание прошлого, настоящего и будущего — это одновременно и благословение, и проклятие.

За определённую плату эти демоны готовы раскрыть прошлое или будущее. Каждый вопрос должен предваряться подношением в 1000 зщ.

Разоблачители получают огромное удовольствие от раскрытия тайн будущего тем, кто готов их слушать, хотя это знание обходится вопрошающим весьма недёшево. Служители Норн презирают этих демонов именно за пристрастие рассказывать смертным их судьбы.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d12+2, драка d4, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5/7.

Черты: стремительный, хладнокровие+.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8.
- **Видение смерти:** единственная материальная составляющая облика разоблачителя — его плащ. Каждому, кто приподнимет полу этого плаща, будет явлена картина собственной смерти так, будто бы всё, что он видит, происходит с ним здесь и сейчас. В этом случае персонаж должен совершить проверку храбрости (–4).
- **Демон:** см. стр. 9.
- **Раскрытие будущего:** персонаж, которому предсказали будущее, может получить от одной до четырех фишек (на свой выбор). Они переносятся на последующие игровые встречи до тех пор, пока не будут использованы. При этом ведущий получает по одной особой фишке за каждую, приобретённую героем. Он может использовать их только для того, чтобы заставить персонажа заново пройти проверку параметра. Игрок при этом должен выбрать наименьший результат.
- **Чувство будущего:** разоблачителей невозможно застать врасплох.

Собиратель

Смертные — не единственные существа, обуреваемые желаниями. Даже могущественным князьям демонов известна жажда обладания. На поиски желаемого — не важно, души ли это или реликвии, — владыки Бездны отправляют ужасных демонов, известных как собиратели. Для того, чтобы собиратель проник в царство смертных, требуется потратить огромное количество магической силы, так что этих чудовищ посылают только по очень важным делам. В ином случае для выполнения подобных заданий используют смертных агентов.

Собиратели известны своей целеустремленностью и редко отклоняются от выполнения поставленной задачи (если вообще отклоняются). Их ярость могут испытать на себе лишь те, кто осмелится встать у них на пути или те, кто является их намеченной жертвой.

Собиратели всегда одеваются в чёрные плащи с капюшонами. Скрытое под одеянием тело демона напоминает разлагающийся труп, плоть которого кишит червями и личинками. Заглянувший в его пустые глазницы увидит в них все ужасные муки Бездны. Собиратели говорят на множестве языков, но всегда — с протяжным свистящим шипением.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d12, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d10, выслеживание d12+2, драка d10, запугивание d12, маскировка d12.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 9/11.
Черты: защита от сверхъестественного+.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Высасывание души:** пристальный взгляд открывшего лицо собирателя буквально выдирает душу из живого существа. К счастью, такая участь, как правило, уготована лишь тем, на кого они охотятся. Чтобы воспользоваться этой особенностью, собиратель должен взять противника в захват, откинуть капюшон и заставить жертву смотреть себе в глаза. Жертва должна пройти встречную проверку характера. В случае провала она получает ранение, которое невозможно отменить проверкой на прочность.
- **Демон:** см. стр. 9.
- **Когти:** сила+d6. Атакуя когтями, собиратель игнорирует любую обычную и магическую броню, но не эффекты заклинаний вроде щита.
- **Размер +1:** рост этих закутанных в плащи демонов превышает 2 м.
- **Сверхъестественное восприятие:** собиратели видят магические эффекты, как если бы они постоянно находились под действием силы обнаружить сверхъестественнное. Помимо этого они игнорируют все модификаторы за плохую видимость, включая кромешный мрак.
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.
- **Целеустремленный:** собирателей очень непросто сбить с пути к цели. Они получают +2 к проверкам сопротивления в поединках воли.

Суккуб/инкуб

Спросите любого жителя Рассилона, и он скажет вам, что суккубы — это демоны похоти, имеющие женский облик, а инкубы — мужской. На самом деле, это определение ошибочно, поскольку демоны не имеют пола, но способны менять облик с мужского на женский и наоборот по своему желанию. В мире смертных они могут выглядеть как необычайно красивые представители любого народа (на их выбор). Однако красота эта иллюзорна. В своём истинном обличье они выглядят, как уродливые старухи или иссушенные старики.

Согласно мнению священнослужителей существа эти некогда были смертными, неспособными контролировать свои низменные желания. Однако поскольку все эти демоны являются истинными порождениями Бездны, а вовсе не падшими душами, подобные сказки были придуманы в назидание и мало соответствуют действительности.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8, убеждение d12+2.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6/8; **харизма:** +6.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Демон:** см. стр. 9.
- **Когти:** сила+d6.
- **Необычайная привлекательность:** когда суккубы/инкубы с помощью иллюзии принимают облик тех или иных существ, не важно, мужчина это или женщина, они выглядят, как ослепительно красивые создания. В этом случае они получают +6 к харизме. Заклинание обнаружить сверхъестественное может проникнуть сквозь иллюзию, для сопротивления демон использует характер.
- **Поцелуй смерти:** эти подлые существа владеют многими способами убийства, в частности — смертельным поцелуем. Для того, чтобы воспользоваться им в бою, суккубу необходимо взять жертву в захват. После этого демон совершает атаку касанием. При успехе он проходит встречную проверку характера против выносливости жертвы. При победе суккуба она теряет одну ступень выносливости (две при подъёме). Если выносливость существа падает ниже d4, нападающий высасывает его жизненную силу, и оно умирает. В случае, если жертва выживает, значение характеристики восстанавливается по одной ступени в день.
- **Соблазнение:** совершив действие, суккуб/инкуб может совершить проверку убеждения, чтобы обольстить смертного, даже если тот в данный момент пытается убить демона. В случае успеха жертва оказывается шоке, а при подъёме в дополнение к этому

ещё и влюбляется в демона. Жертва не оказывает сопротивления, если искуситель пытается поцеловать её. Суккубу/инкубу не нужно удерживать жертву в захвате, чтобы подарить ей поцелуй смерти. Выйдя из шока, жертва избавляется от страсти к демону.

Цепной демон

Цепные демоны — это гигантские существа, с головы до ног замотанные цепями. Учёные и жрецы единогласно утверждают, что цепи символизируют их смертные грехи. Если это правда, в прежней жизни эти существа были крайне порочны.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12+6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 15 (3)/17 (3).

Черты: боевая ярость+, круговой удар+.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня (+3):** тяжёлые цепи.
- **Демон:** см. стр. 9.
- **Путы:** вместо того, чтобы нанести противнику урон, цепной демон может попытаться его поймать. Для этого демону надо совершить атаку касанием. При успехе противник получает –2 к шагу и проверкам навыков, связанных с ловкостью и силой. При подъёме цель оказывается полностью опутана и лишена возможности двигаться или использовать навыки, связанные с ловкостью и силой. В каждом следующем раунде жертва может попытаться освободиться, совершив проверку ловкости или силы.
- **Размер +6, крупный:** см. стр. 12. Рост цепного демона — 5,5 м, а вес — несколько тонн.
- **Цепи:** сила+d6, дальность 1.
- **Шквал цепей:** если в каком-то раунде демон не перемещается и не совершает никаких других действий, он может выпустить все свои цепи в одной неистовой атаке. Это действие аналогично использованию черты круговой удар+, но поражает всех существ в пределах большого шаблона, в центре которого находится демон.

Чумной демон

В отличие от прочих демонов, чумные, как правило, обитают не в Бездне. Эти развращенные Вали Чумоносцем души, пропитанные хворями божественной природы, отправлены в мир смертных, чтобы сеять болезни и смерть. Они могут принимать облик представителей любых народов, но при этом их кожа всегда покрыта мокнущими язвами и гнойными нарывами, а вокруг них тёмным ореолом вьются стаи мух.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6/8.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Болезнь (–2):** любой персонаж, проваливший проверку выносливости после прикосновения демона, заражается опасной болезнью. Каждый день после этого он должен совершать проверку выносливости и в случае провала снижать значение силы и выносливости на одну ступень. Если характеристика опускается ниже d4, за каждую потерянную ступень она получает модификатор –1. Если обе характеристики опускаются ниже d4, жертва умирает. Если на игральной кости, соответствующей выносливости, выпадает 1, вне зависимости от результата на диком кубике, недуг становится заразным. Любой, кого коснётся жертва, должен совершить проверку выносливости. В случае провала он заболевает. Для того, чтобы исцелить пострадавшего, требуется проверка лечения (–4), которую можно совершать 1 раз в день. Понизившиеся характеристики после избавления от болезни восстанавливают своё значение по одной ступени в неделю.
- **Демон:** см. стр. 9.
- **Когти:** сила+d4.
- **Ореол из мух:** из-за стаи мух, вьющихся вокруг демона, по нему сложнее попасть. На проверки атак, направленных на него, налагается штраф –2.
- **Ужас (–2):** см. стр. 15.

Шипастый демон

Шипастые демоны — это ударные части войск Бездны. Вместо кистей рук у этих отвратительных сгорбленных существ растут пучки острых шипов. Руки, ноги и торсы демонов покрыты более короткими иглами. Их излюбленный приём — подобраться вплотную к противнику и дать залп острыми шипами. После этого они пытаются обхватить врага, чтобы колючки, покрывающие тела этих существ, пронзили плоть соперника.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d10, лазанье d10, маскировка d8, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6/8.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Демон:** см. стр. 9.
- **Залп шипов:** каждый раунд демон может давать залп множеством острых шипов. Все существа, находящиеся в пределах конусного шаблона, должны пройти встречную проверку ловкости против навыка стрельбы демона. В случае провала жертвы получают 2d6 урона.
- **Ломкие шипы:** если в результате атаки шипами жертва получает ранение, один из них отламывается и остаётся в ране. Он пронзает плоть жертвы, причиняя ужасную боль. Пострадавший оказывается в шоке и не может выйти из этого состояния до тех пор, пока шип не будет извлечён. Чтобы выдернуть шип, нужно пройти проверку силы (–2). После этого жертва может попытаться выйти из шока согласно общим правилам.
- **Удар шипами:** сила+d6.
- **Ужас:** см. стр. 15.
- **Шипы:** тот, кто берёт шипастого демона в захват или сам оказывается у него в захвате, получает 2d8 урона от шипов каждый раунд.

Дух

Духи — это сверхъестественные создания. Некоторые мудрецы утверждают, что они — остаточные частицы сотворения мира, чистая магия с определённым предназначением. Другие склонны придерживаться точки зрения жрецов, которые утверждают, что духи — существа из божественных сфер, которые были посланы в наш мир богами или как-то образом сами смогли найти путь в реальный мир. Ещё по одной версии, духи были созданы коллективной волей различных народов.

Откуда бы ни взялись духи на самом деле, они являются неизменными созданиями. Дух боли, например, не может стать духом исцеления, как не способен камень стать деревом. Многие из них связаны с эмоциями, но не все.

Духи обычно появляются в виде полупрозрачной дымки. У благотворных духов цвета чаще всего нежно-пастельных тонов, а у злобных преобладают тёмно-красные, чёрные или грязно-зелёные и жёлтые. Духи без носителя называются развоплощёнными, а сумевшие овладеть чьим-то телом — воплощёнными. Многие духи являются злыми по своей природе; скорее всего из-за того, что злые боги получают удовольствие от причинения страданий, в то время как добрые божества предпочитают, чтобы их почитатели преодолевали трудности, укрепляя таким образом свою веру.

Независимо от типа, все духи имеют одинаковые *параметры*, но у каждого существа есть своя индивидуальная *особенность*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d4, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8. Могут проходить сквозь твёрдые объекты.
- **Одержимость:** дух предпринимает атаку касанием. При успехе цель должна пройти встречную проверку характера (–2, если атака была с подъёмом) против характера духа. При провале жертва становится одержима и получает негативное воздействие от особенности конкретного духа. Избавиться от духа можно с помощью силы изгнание, которая отправит сверхъестественное создание обратно в его

родную реальность. Применение рассеивания позволяет духу совершить встречную проверку характера для сопротивления действию силы. Успешное применение рассеивания заставляет духа покинуть тело, но он может попробовать вселиться в другую жертву. За каждую дополнительную попытку применить силы изгнание или рассеивание в течение одного 32-дневного периода, дух получает +1 к сопротивлению действиям этих сил.

- **Силы духа:** ниже приведены примеры особенностей духов.
  - » **Болезнь:** жертва получает изъян болезненность.
  - » **Боль:** на все проверки параметров одержимого налагается штраф –1. Если первой картой действия в этом раунде жертва вытягивает двойку, дух причиняет одержимому сильную боль. В момент начала своего хода жертва оказывается в шоке, как если бы получила физический урон. Таким образом, герой с чертой хладнокровие, который вытянул сначала двойку, а затем валета, окажется в шоке в момент наступления хода валета. Попытки выхода из шока предпринимаются согласно правилам.
  - » **Зависть:** жертва получает изъян жадность (мелкий). Если при попытке вселиться в тело дух получил подъём при проверке характера, или если у жертвы уже был этот изъян, она получает крупный изъян вместо мелкого.
  - » **Исцеление:** одержимый получает преимущества черты здоров как бык! Персонаж, у которого она уже есть, не получает дополнительных преимуществ. Обычно эти духи вселяются в тех, у кого есть тяжёлые травмы, а после их исцеления покидают тело носителя.
  - » **Неуклюжесть:** когда при проверке ловкости или связанного с ней навыка на игральной кости, соответствующей этому параметру, выпадает 1, независимо от результата на диком кубике, жертва оказывается в некой смешной, неловкой или опасной ситуации. Успех на диком кубике означает, что действие всё-таки удалось, но секунду спустя обернулось несчастным случаем. Если при проверке драки дикий кубик приводит к успеху, но на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает 1, то это, например, означает, что атака удалась, но персонаж случайно бросил свой меч во врага, или оружие выскользнуло из рук в момент нанесения удара.
  - » **Отвага:** одержимый духом отваги становится смелым. Он получает +2 к проверкам храбрости, а также бросается вперёд, даже если шансы явно не на его стороне. Герой получает изъян самоуверенность.
  - » **Печаль:** жертва оказывается охвачена глубокой тоской и страдает от приступа депрессии. Если масть карты действия одержимого — трефы, то на все проверки параметров налагается штраф –2 до начала его следующего хода. Также он получает изъян дурной характер, который проявляется в виде апатии.
  - » **Страх:** жертва получает изъян трусость.
  - » **Фобия:** духи боязни, состоящие в дальнем родстве с более разносторонними духами страха, наделяют жертву изъяном боязнь (мелкий). Ведущий должен выбрать, какова природа этой фобии. Источник может разниться от редко встречающихся вещей (розовых цветов) до довольно распространённых (кошек).
  - » **Ярость:** жертва получает черту берсерк. Духи ярости не склонны вселяться в тех, кто уже обладает этой чертой. Жертва также получает изъян дурной характер, который выражается во вспышках гнева и быстром впадении в ярость.

Дух снежный

Снежный дух — это квазиэлементальная сущность, которая выглядит как облако из кружащихся снега и льда. Обычно эти существа охотятся во время сильных снегопадов и метелей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d6, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, маскировка d10.

Шаг: — ; **защита:** 2; **стойкость:** 8.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Слабость (огонь):** получает урон от огня. Горящий факел наносит d6 урона.
- **Удушение:** снежный призрак заполняет пространство, равное большому шаблону. Любой персонаж, оказавшийся в пределах шаблона, каждый раунд должен успешно проходить проверку выносливости (с модификатором +2, если рот и нос персонажа прикрыты), чтобы не получить уровень усталости. Усталость снимается со скоростью 1 уровень за каждые 10 минут на чистом воздухе.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Дух угля

Духи угля появляются на свет в виде мерцающих огненных шариков меньше пары сантиметров в диаметре. Так что рядом с кузнечным горном или потрескивающим костром духа угля практически невозможно отличить от обычного уголька, а именно там этот огненный шарик и представляет опасность.

Несмотря на ничтожный размер, духи угля могут вызвать значительные разрушения. Привлечённые к мощным источникам тепла (таким как горн, печь или очаг) духи угля устраиваются в пламени и быстро раздуваются в размерах. Расширяясь, они выделяют жар, поджигающий ближайшие горючие вещества, что ускоряет их рост. После того, как дух поглотит всё в непосредственной близости, он быстро теряет размер и жар, а затем удаляется в поисках новой пищи.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, маскировка d8.

Шаг: — ; **защита:** 2; **стойкость:** 3.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Мимикрия:** рядом с горящим костром или горном маскировка духа увеличивается до d12+2.
- **Невосприимчивость (огонь):** см. стр. 10.
- **Полёт:** шаг 2, см. стр. 12.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Изначально духи угля — крохотные создания.
- **Рост пламени:** как только дух угля достигает мощного источника тепла, он начинает быстро расти. За каждый проведённый в нём раунд дух получает определённые особенности. Обратите внимание, что его стойкость будет расти вместе с увеличением размера. Атаковать это существо при помощи огня или жара невероятно опасно. Каждое нанесённое таким образом «ранение» на самом деле увеличивает размеры духа, как если бы он провёл дополнительный раунд в очаге.

  Раунд 1: +1 *размер*, перестаёт быть *мелким*; дух окружён огненной аурой, заполняющей малый шаблон. Существа в пределах шаблона получают 2d6 урона каждый раунд на инициативе духа и могут загореться.

  Раунд 2: +1 *размер*; шаблон увеличивается до среднего, а урон — до 2d8 в раунд.

  Раунд 3: +1 *размер*; шаблон увеличивается до большого, а урон — до 2d10 в раунд.

  Раунд 4+: +1 *размер* за каждый дополнительный раунд до максимального +10; при *размере* +4 становится *крупным*, при +8 — *огромным*. Как только существо достигает *размера* +10, оно начинает уменьшаться на 1 *размер* каждый раунд, пока не станет снова размером –2.
- **Слабость (вода):** духи угля получают d6 урона, если на них вылить хотя бы 4 литра воды, +2 за каждые дополнительные 4 литра.
- **Уязвимость+ (холод):** урон×2, см. стр. 15.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Духи холодного пламени, рой

Духи холодного пламени — это мелкие элементали холодного пламени, которые роятся возле вулканов холодного пламени и гейзеров со снежурой. Хотя в последние годы их замечали и в Верхних Землях зимы. Духи похожи на маленьких окутанных холодным пламенем человекообразных существ с крыльями. По одиночке эти твари почти не представляют опасности, но в виде роя они могут с легкостью испепелять крупные цели.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d10.
Навыки: внимание d6.
Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Невосприимчивость (немагические атаки):** см. стр. 10.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Рой/стая:** СШ, см. стр. 14. Урон 2d4 (холодное пламя), поджог.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Мракоброд

Мракоброды — эфемерные существа, сотканные из живой тьмы. Скорее всего, они приходят из Царства теней Найт. Однако, как именно они проникают в мир смертных, остаётся загадкой, кроме того, не существует магии, при помощи которой можно было бы призвать их. Мракоброды способны принять форму любого материального существа (обычного или огромного, дикой карты или статиста), но не разумного и не сверхъестественного.

Чтобы создать мракоброда, возьмите *параметры* существа, облик которого принимает чудовище, и добавьте описанные ниже *особенности*. Учтите, что теневые твари не имеют при себе *добычи*.

- **Мимикрия:** мракоброд получает +4 к маскировке при плохом освещении.
- **Пелена тьмы:** в условиях плохого освещения на атаки противников мракоброда налагается дополнительный штраф −1. Чудовище не излучает тепло, поэтому его нельзя обнаружить с помощью тепловидения.
- **Призыв тьмы:** совершив действие, существо может пройти проверку характера, чтобы создать область тьмы. Тьма покрывает средний шаблон (большой в случае подъёма) с центром на мракоброде. В этой области наступает кромешный мрак, которые ничуть не мешает самой твари. Шаблон перемещается вместе с чудовищем на протяжении одного часа. Этот эффект является магическим и может быть рассеян соответствующим заклинанием. В качестве сверхъестественного навыка при встречной проверкой мракоброд использует характер.
- **Соткан из тьмы:** не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Темновидение:** см. стр. 14.

Мракоброд-волк

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d10, драка d6.
Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 4.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Вцепиться в горло:** см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Мракоброд:** см. выше.
- **Размер −1:** волки — это не очень крупные животные.

Римферно

Римферно — это массивные элементали холодного пламени, которых исторгают соответствующие вулканы в Ледяном пекле. В большинстве своём они лениво дрейфуют по Ледяному пеклу, но некоторые находят путь на юг, вплоть до Ледяной гряды. Они весьма опасны, но живут достаточно недолго, если вступают в битву и начинают расходовать энергию. В отличии от обычных элементалей они не могут быть призваны заклинателями. Однако ходят слухи, что Белая Ведьма знает секрет их призыва и подчинения.

Характеристики: ловкость d12+1, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d10, стрельба d10.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 14.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Короткоживущий:** римферно быстро сжигает себя, если не может найти подходящий источник топлива. Каждый раунд боя он должен совершать проверку выносливости, при провале его размер снижается на 1. Это

ведет к уменьшению стойкости. Когда размер падает до +7, римферно теряет свойство огромный, получая взамен свойство крупный. Если размер становится +3 или меньше, элементаль теряет и это свойство.

- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Поток (холодное пламя):** 2d10, поджог, см. стр. 12.
- **Удар (холодное пламя):** сила+d6, поджог.
- **Размер +8, огромный:** см. стр. 12. Римферно — это зловеще вращающееся облако холодного пламени.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Туман красный

Боевая ярость — жажда крови, которая иногда снисходит на суровых воинов и заставляет их совершать неописуемые поступки, присутствует в любой битве. В большинстве случаев её можно списать на накал страстей, свойственный битве, но в некоторых ситуациях за это в ответе злобное создание, известное как красный туман. Красный туман — слуга Даргара, делающий всё, что в его силах, чтобы способствовать продолжению кровавого побоища. В своей естественной форме красный туман выглядит как облако тумана, занимающее *средний шаблон*. Порой в нём мимолётной дымкой проступают корчащихся от боли лица невинных людей, умирающих от ужасных ран, нанесённых воинами в приступе боевой ярости, — отголоски его предыдущих жертв. Вдохнувшие красный туман становятся одержимы, полностью теряя представление о моральных принципах. Это чудовище получает удовольствие от бессмысленных и жестоких смертей.

Красный туман пребывает в спячке в периоды мира, появляясь только в разгар войн. Впрочем, похоже, он способен улавливать зарождающиеся конфликты, чтобы устремиться к ним в надежде повлиять на участников и спровоцировать насилие.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, маскировка d10, запугивание d8.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Газообразная форма:** так как это существо обладает малой плотностью, весь наносимый ему урон уменьшается вдвое, кроме полученного от электричества, воды или воздуха (в том числе см. слабость). Они наносят полный урон.
- **Подавление воли:** красный туман атакует своих жертв, окутывая их. Любое существо, оказавшееся затянутым в туман, должно пройти проверку выносливости, чтобы попытаться не вдохнуть отравленный воздух. Надышавшийся туманом должен совершать проверку характера каждый раунд, пока находится в пределах шаблона. В случае провала жертва входит в состояние берсерка (как в соответствующей черте). В этом состоянии она должна атаковать любое ближайшее существо (кроме красного тумана) вне зависимости от того, друг это, враг или невинный прохожий. Чтобы вырваться из-под власти тумана, необходима успешная проверка характера. Эта проверка считается действием, и в случае провала жертва продолжает предаваться ярости.
- **Просачивание:** см. стр. 12. Не теряет скорость.
- **Слабость (ветер):** сильные ветра наносят 3d6 урона красному туману каждый раунд.

Фурия

Фурии — это жестокие звероподобные создания, которых боги посылают своим последователям в наказание за большие грехи. Внешний вид фурии зависит от божества, но у всех есть общие черты — острые когти и крылья. Слабые поодиночке, они охотятся стаями по d4+4 особи.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d6, метание d6, провокация d8, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1).

Черты: защита от сверхъестественного+.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Берсерк:** фурии способны впадать в состояние берсерка по желанию, а также могут прерывать свою ярость, совершив свободное действие. В остальном эта особенность соответствует черте берсерк.
- **Броня +1:** толстая шкура.
- **Когти:** сила+d4.
- **Полёт:** шаг 6, см. стр. 12.

Элементаль

Элементали обитают в царствах первооснов, таких как вода, воздух, земля и огонь, и на постоянно изменяющихся границах между ними. Элементали льда и холодного пламени, предположительно происходящие из царства льда, представлены здесь, хотя знатоки магии стихий до сих пор обсуждают, относятся ли они к категории элементалей сопряжения или первооснов.

Хотя элементали разумны и способны понимать речь на любом языке, они никогда не разговаривают со смертными. Величайшие архимаги потратили много времени, пытаясь пообщаться с этими странными существами.

Элементаль воды

Элементали воды — бурлящие человекоподобные создания из воды или морской пены.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Невосприимчивость (немагические атаки):** см. стр. 10.
- **Поток воды:** элементали воды могут направлять мощные струи воды. В пределах конусного шаблона немедленно гаснут либо все обычные огни, либо d6 защищённых фонарей. Жертвы должны пройти проверку силы (–2) и в случае провала оказаться в шоке.
- **Просачивание:** см. стр. 12. В том числе сквозь пористые материалы.

- **Слабость (огонь):** получает урон от огня. Факел или фонарь наносит им d6 урона, но при попадании немедленно гаснет.
- **Удар:** сила+d6, несмертельный урон.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль воздуха

Элементали воздуха выглядят как вихри с бледно-голубыми глазами.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8, стрельба d6.

Шаг: — ; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8.
- **Вихрь:** если элементаль не перемещается в свой раунд, он может попытаться подхватить противника и закрутить его в вихре. Если элементаль воздуха побеждает, совершив встречную проверку силы, его противник оказывается в вихре, который представляет собой тело существа. Жертва получает штраф –2 ко всем проверкам атак и урона, а также к проверке силы, которая необходима, чтобы освободиться. Элементаль воздуха не может двигаться, если он хочет продолжать удерживать своих противников в вихре.
- **Полёт:** шаг 6, см. стр. 12. Элементали воздуха не могут бегать.
- **Поток (воздух):** 2d6, несмертельный урон, см. стр. 12.
- **Тело из воздуха:** элементали воздуха способны проникать сквозь любые материалы, кроме сплошных. Они могут просачиваться сквозь дверные щели, проплывать пузырьками через воду и проноситься сквозь ткань парусов.
- **Толчок:** элементаль воздуха может оттолкнуть одну цель на d6 клеток сильным порывом ветра. Жертва должна пройти проверку силы. Успех и каждый подъём уменьшает расстояние перемещения на 1 клетку (до минимума 0).
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль грязи

Элементали грязи обитают на границе между царствами земли и воды. Формой они похожи на элементалей земли, но текучи подобно своим водным сородичам.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 7/9.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вязкое тело:** полужидкое тело элементаля грязи даёт ему некоторую устойчивость к атакам. +2 к стойкости против всех немагических атак.
- **Просачивание:** см. стр. 12.
- **Удар:** сила+d6, несмертельный урон.
- **Удушение:** если элементаль грязи получает подъём при захвате, он обволакивает жертву. Для освобождения требуется встречная проверка силы. Каждый раунд, пока жертва продолжает задыхаться, она получает уровень усталости.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль древесины

Хотя маги давно пытаются доказать, что дерево не является стихией, а всего лишь порождением земли, это не мешает друидам и жрецам природы пробуждать существ, по всей видимости, являющихся элементалями.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 11 (1).

Черта: круговой удар+.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +1:** твёрдая кора.
- **Мимикрия:** пока элементаль не двигается и не атакует, он выглядит как обычное дерево и получает +4 к проверкам маскировки.
- **Размер +3:** элементали дерева — это ходячие деревья высотой около 10–12 м.
- **Слабость (огонь):** получает удвоенный урон от огня и загорается при результате 5–6 на d6.

- **Хлёсткие ветки:** сила+d6, дальность 3.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль земли

Элементали земли выглядят как полутораметровые смутно напоминающие людей скопления земли и камня. Они невероятно сильны, но довольно медлительны и неповоротливы.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d8, маскировка d6.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 11 (4).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +4:** каменная кожа.
- **Перемещение под землёй:** 10 клеток, см. стр. 11.
- **Удар:** сила+d6.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль лавы

Сочетающие в себе огонь и землю эти существа обладают каменной кожей, покрывающей расплавленную породу. Они похожи на элементалей земли, но отличаются огненно-красными глазами, ртом, при раскрытии напоминающим жерло действующего вулкана, и дымящейся почерневшей каменистой кожей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (3).

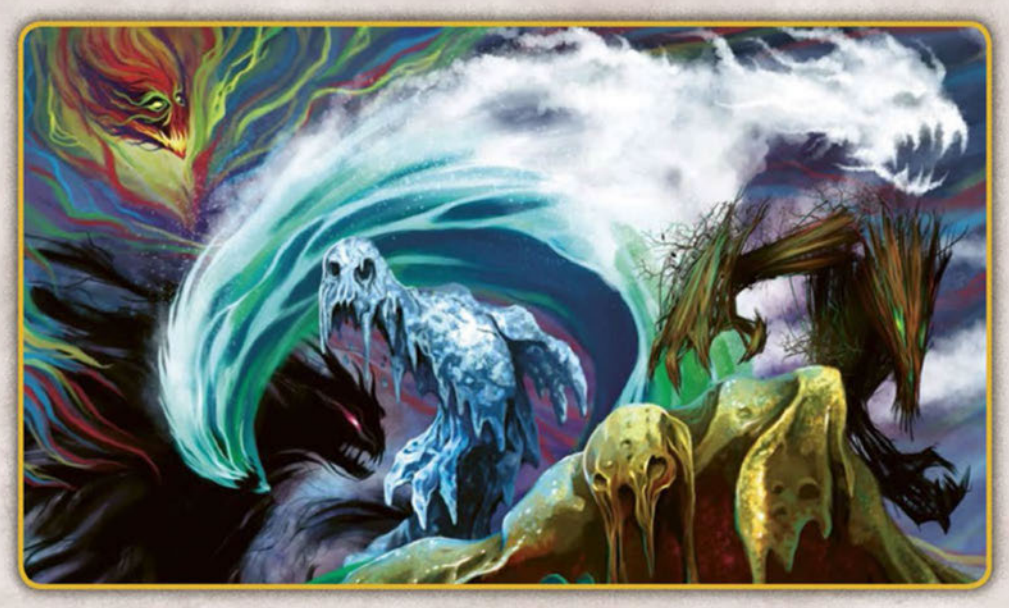
Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +3:** каменная кожа.
- **Невосприимчивость (огонь):** см. стр. 10.
- **Перемещение под землёй:** 6 клеток, см. стр. 11.
- **Поток (огонь):** 2d10, поджог, см. стр. 12.
- **Удар:** сила+d6.
- **Уязвимость+ (холод):** урон×2, см. стр. 15.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль льда

Они похожи на элементалей земли, но отличаются холодно-голубыми глазами, ртом, при раскрытии напоминающим жерло действующего ле-



дяного вулкана, и покрытой трещинами ледяной кожей насыщенного голубого цвета.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (3).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +3:** ледяная кожа.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Перемещение под землёй:** 6 клеток, только снег и лёд, см. стр. 11.
- **Поток (лёд):** 2d10, см. стр. 12.
- **Удар:** сила+d6.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль магии

Говорят, что элементали магии приходят с луны или, по крайней мере, используют её как проход в царство, где они обитают. Некоторые колдуны утверждают, что элементали магии являются истинными божественными вестниками Майры, но её служители не поддерживают эту точку зрения. Из уважения к богине этих существ относят к элементалям первооснов. Элементали магии выглядят как человекоподобные фигуры из разноцветных переплетающихся магических нитей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, колдовство d12, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Невосприимчивость (магические атаки):** см. стр. 10.
- **Рассеивание:** прикосновение (+2 к проверке драки) автоматически прерывает действие сил, наложенных на цель.
- **Силы:** элементаль магии знает d10 заклинаний на выбор ведущего.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль огня

Элементали огня выглядят как человекоподобные фигуры из пламени.

Характеристики: ловкость d12+1, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d10, лазанье d8, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Невосприимчивость (немагические атаки):** см. стр. 10.
- **Невосприимчивость (огонь):** см. стр. 10.
- **Поток (огонь):** 2d10, поджог, см. стр. 12.
- **Удар (огонь):** сила+d6, поджог.
- **Слабость (вода):** существо получает d6 урона, если на него вылить хотя бы 4 литра воды, +2 за каждые дополнительные 4 литра.
- **Уязвимость+ (холод):** урон×2, см. стр. 15.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль пара

Довольно распространённые элементали сопряжения обитают на границе между царствами огня и воды. Они выглядят как вихри клубящегося пара.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: — ; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вихрь:** если элементаль не перемещается в свой раунд, он может попытаться подхватить противника и закрутить его в вихре. Если элементаль пара побеждает, совершив встречную проверку силы, его противник оказывается в вихре, который представляет собой тело существа. Жертва получает штраф –2 ко всем проверкам атак и урона, а также к проверке силы, которая необходима, чтобы освободиться. Также она получает 2d6 урона каждый раунд. Элементаль не может

двигаться, если он хочет продолжать удерживать своих противников в вихре.

- **Невосприимчивость (немагические атаки):** см. стр. 10.
- **Полёт:** шаг 6, см. стр. 12. Элементали пара не могут бегать.
- **Поток (пар):** 2d10, игнорирует немагическую броню, см. стр. 12.
- **Просачивание:** см. стр. 12. В том числе сквозь пористые материалы.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль пыли

Элементали пыли обитают на границе между царствами земли и воздуха. Обычно они используют человекоподобную форму, но способны мгновенно превращаться в клубящиеся вихри песка и пыли.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6/8.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вихрь:** если элементаль не перемещается в свой раунд, он может попытаться подхватить противника и закрутить его в вихре. Если элементаль пыли побеждает, совершив встречную проверку силы, его противник оказывается в вихре, который представляет собой тело существа. Жертва получает штраф –2 ко всем проверкам атак и урона, а также к проверке силы, которая необходима, чтобы освободиться. Также она получает 2d6 урона каждый раунд. Элементаль не может двигаться, если он хочет продолжать удерживать своих противников в вихре.
- **Вязкое тело:** +2 к стойкости против всех немагических атак.
- **Поток (песок):** 2d8, см. стр. 12.
- **Просачивание:** см. стр. 12.
- **Удар:** сила+d4.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль снежуры

Элементали снежуры являют собой нечто среднее между элементалями льда и воды. Многие считают их относящимися к элементалям сопряжения, но сами существа никак не комментируют это.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 7/9.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вязкое тело:** полужидкое тело элементаля снежуры даёт ему некоторую устойчивость к атакам. +2 к стойкости против всех немагических атак.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Просачивание:** см. стр. 12.
- **Удар:** сила+d6, несмертельный урон.
- **Удушение:** если элементаль снежуры получает подъём при захвате, он обволакивает жертву. Для освобождения требуется встречная проверка силы. Каждый раунд, пока жертва продолжает задыхаться, она получает уровень усталости.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль тени

Если верить жрецам Найт, элементали тени приходят из царства теней — мрачной бесплодной пустоши, где есть только тьма. Маги стихий оспаривают такое мнение, утверждая, что эти элементали — всего лишь заколдованная тень, наделённая разумом. Даже жрецы Найт не уверены, как выглядят элементали тени, поскольку те окружены *средним шаблоном* непроницаемой тьмы. Некоторые учёные предполагают, что вся эта область и является элементалем.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, маскировка d12.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 7.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Завеса тьмы:** жертвы в пределах среднего шаблона теряются в полной темноте. Даже звуки глушатся и искажаются. На все действия накладывается штраф –6, даже ментальные (из-за паники и ошеломляющего чувства отрезанности от мира). Любое движение в пределах шаблона беспорядочно, поскольку там нет никаких зрительных или слуховых ориентиров. Жертва, перемещающаяся в пределах шаблона, должна бросать d12 перед каждым шагом на 1 клетку и проходить его в указанном направлении (интерпретируйте результат по циферблату).
- **Нити тьмы:** существа в пределах среднего шаблона получают 2d6 урона каждый раунд от сдирающих кожу нитей материализовавшейся тьмы. Обычная броня не защищает от них. Реликвии предоставляют только магический модификатор брони. Сила доспех работает нормально, а если она имеет аспект свет, то модификатор брони удваивается.
- **Просачивание:** см. стр. 12.
- **Слабость (свет):** удвоенный урон от заклинаний с аспектом свет. Солнечный свет наносит элементалю 2d6 урона каждый раунд.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

Элементаль холодного пламени

Эти существа выглядят как столбы голубого холодного пламени с красными мерцающими глазами. Они более агрессивны, чем элементали огня.

Характеристики: ловкость d12+1, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d10, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Невосприимчивость (немагические атаки):** см. стр. 12.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Поток (холодное пламя):** 2d10, поджог, см. стр. 12.
- **Удар (холодное пламя):** сила+d6, поджог.
- **Слабость (вода):** существо получает d6 урона, если на него вылить хотя бы 4 литра воды, +2 за каждые дополнительные 4 литра.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.
- **Элементаль:** см. стр. 15.

ДРАКОНЫ

Гидра ледяная

Гидры — это многоголовые твари, родственные драконам. Некоторые из них могут изрыгать холодное пламя, другие — отращивать новые головы взамен потерянных в бою, третьи не обладают подобными способностями. Количество голов может различаться от особи к особи. Варианты *особенностей*, присущих ледяным гидрам, описаны ниже.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 13 (2).

Черты: снегоход.

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Броня +2:** чешуя.
- **Зубы:** сила+d6, дальность 1.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Несколько голов:** у гидр обычно бывает от пяти до десяти голов (d6+4). Раз в раунд каждая голова может совершать проверку драки без штрафа за несколько действий. При этом одну цель, независимо от её размеров, могут атаковать одновременно не более двух голов.
- **Неуязвимость:** см. стр. 10.
- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Вес большинства ледяных гидр превышает 1,5 т.
- **Разнообразие видов:** решите, какими особенностями обладает конкретное существо.

» **Дыхание (холод):** 2d8, см. стр. 9. Независимо от количества голов гидра не может в этом раунде атаковать остальными при помощи зубов или дыхания.

» **Регенерация:** каждый раунд после отделения головы от тела гидра может пройти проверку выносливости. Успех и каждый подъём восстанавливает одну голову. Урон огнём или прижигание раны до отрастания новой головы препятствует регенерации. Чтобы прижечь рану, нужно успешно совершить атаку касанием (+2 к драке) при помощи факела или другого горящего предмета.

- **Слабость (головы):** успешная прицельная атака (–2), нанёсшая достаточно урона, чтобы ввести гидру в шок, отделяет одну голову чудовища от тела. Этот урон никак не влияет на гидру в целом, но если тварь лишится последней головы, она умрёт.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон x2, см. стр. 15.

Дракон

В Рассилоне известно шесть основных видов драконов, и все они, кроме одного, враждебны цивилизованным народам. Все драконы говорят на драконьем наречии, и многие знают торговое, хотя сама мысль об изучении языка низших существ вызывает у них омерзение.

Драконы живут столетиями, но они не бессмертны и могут умереть от старости. Детёнышами (I) считаются особи, которым от нескольких часов до 30 лет от роду. Возраст молодых драконов (II) составляет от 30 до 75, взрослых (III) от 75 до 200, старых (IV) от 200 до 600 и древних (V) от 600 до 1000 лет. Чтобы узнать параметры того или иного дракона, просто определите его возрастную категорию и сверьтесь с таблицами на страницах 116–121.

Особенности

Драконы обладают различными особенностями. Такие как *боевая ярость* или *дыхание*, работают согласно стандартным правилам и не описываются ниже. Старшие драконы владеют всеми перечисленными для младших особенностями, заклинаниями и чертами (или их улучшенными версиями).

- **Взмах крыльями:** помимо опасного дыхания, когтей и зубов у дракона есть крылья. Взмах крыльями дракон может использовать в раунд, когда он не совершал никаких других атак. Поместите по конусному шаблону перед каждым крылом параллельно друг другу в направлении потоков воздуха. Каждое существо в пределах шаблона должно пройти проверку ловкости со штрафом, равным размеру дракона. Размер цели добавляется к проверке. Таким образом, великанов сложнее сбить с ног, чем энгро. В случае провала жертву сдувает назад на расстояние, указанное в таблице, и она распластывается. Если на игральной кости, соответствующей ловкости, выпадает 1, вне зависимости от результата на диком кубике, существо в шоке.
- **Колдовство:** драконы используют стандартную черту мистический дар (магия) из базовых правил. Значение навыка колдовства, магические черты и заклинания указаны в таблице. Число в скобках после черты искусное колдовство указывает, сколько раз она была взята. Ведущий должен определить, на какие из известных дракону заклинаний распространяются преимущества от этой черты. Старшие драконы владеют всеми сверхъестественными чертами и заклинаниями, описанными для младших. Например, древний лесной дракон владеет тремя чертами искусное колдовство, чертами фокус и концентрация+.
- **Лидерство:** инеистые драконы обладают чертами командный голос, боевой пыл и держать строй!, когда ведут в бой своих злобных прислужников из Ледяного пекла. Командный радиус дракона указан в таблице.
- **Удар хвостом:** сила –2, размер области указан в таблице, см. стр. 15.

Дракон болотный

Болотные драконы, также известные как болотные дрэйки или драконы топей, покрыты тёмно-зелёной или чёрной чешуей, изрыгают едкий желудочный сок пополам со смертоносным болотным газом и воняют так, что это чувствуется за километр. Они входят в число самых мелких драконов и страдают из-за этого комплексом неполноценности.

Характеристики и навыки

	Характеристики					Навыки		
	Ловкость	Смекалка	Характер	Сила	Выносливость	Драка	Запугивание	Внимание
I	d8	d6	d8	d10	d6	d6	d8	d8
II	d8	d8	d8	d12+1	d8	d6	d8	d10
III	d10	d8	d10	d12+3	d8	d8	d10	d10
IV	d10	d10	d10	d12+5	d10	d10	d12	d10
V	d12	d10	d10	d12+8	d10	d10	d12+1	d12

Вторичные параметры

	Шаг	Защита	Стойкость	Размер	Добыча
I	6	5	6 (1)	+0	Ценная, в логове
II	6	5	10 (2)	+2	Богатая, в логове
III	8	6	13 (3)	+4, крупный	Сокровище, в логове
IV	10	7	17 (4)	+6, крупный	2 сокровища, в логове
V	10	7	19 (4)	+8, огромный	3 сокровища, в логове

Общие особенности

	Зубы/когти	Дыхание (кислота)	Ужас	Полёт	Удар хвостом	Взмах крыльями	Водный (плавание)
I	Сила+d4	2d6, ББ 2	0	6	2×4	—	d8
II	Сила+d4	2d8, ББ 2	0	8	3×6	1	d8
III	Сила+d6	2d10, ББ 2	−1	10	3×6	d2	d10
IV	Сила+d6	3d8, ББ 2	−2	14	3×6	d3	d10
V	Сила+d8	4d8, ББ 2	−2	16	4×8	d4	d12

Прочие особенности

	Особенности
I	боевая ярость, невосприимчивость (кислота, болезнь), парализующий яд (когти/зубы), тепловидение
II	колдовство
III	боевая ярость+, защита от сверхъестественного, крепкий, хладнокровие
IV	бесстрашие
V	хладнокровие+

Магические способности

	Навык	Черты	Заклинания
I	—	—	—
II	d4	—	*тьма* (непроглядная темнота)
III	d6	концентрация	*оглушение* (зловонные испарения), *смятение* (зловонные испарения)
IV	d6	искусное колдовство (1)	*болезнь* (гниющая кожа), *мечелом* (оружие растворяется)
V	d8	искусное колдовство (1), фокус	*смертоносная аура* (отвратительный запах)

Дракон грозовой

Грозовые драконы — владыки воздушной стихии. Встретить их можно лишь очень высоко в горах, где они величественно парят в ветрах бурь ужасающей силы. Неудивительно, что среди всего драконьего племени именно они являются самыми быстрыми и обладают самым большим размахом крыльев. Варианты их окраса могут быть различными: от похожего на вспышку молнии ослепительно-белого до подобного цвету темнейших грозовых туч чёрного, но у большинства чешуя на брюхе голубого оттенка. Грозовые драконы живут уединённо, что, впрочем, к лучшему, поскольку из-за своей способности «выдыхать» электричество они являются самыми опасными из всех драконов.

Характеристики и навыки

	Характеристики					Навыки		
	Ловкость	Смекалка	Характер	Сила	Выносливость	Драка	Запугивание	Внимание
I	d8	d6	d8	d12	d8	d6	d8	d8
II	d10	d8	d8	d12+3	d10	d6	d10	d8
III	d10	d8	d10	d12+7	d12	d10	d12	d10
IV	d12	d10	d10	d12+10	d12	d12	d12	d10
V	d12	d10	d10	d12+12	d12	d12	d12	d12

Вторичные параметры

	Шаг	Защита	Стойкость	Размер	Добыча
I	4	5	9 (2)	+1	Ценная, в логове
II	6	6	13 (3)	+3	Сокровище, в логове
III	6	7	18 (4)	+6, крупный	2 сокровища, в логове
IV	8	8	21 (5)	+8, огромный	3 сокровища, в логове
V	8	8	24 (5)	+11, гигантский	4 сокровища, в логове

Общие особенности

	Зубы/когти	Дыхание (электричество)	Ужас	Полёт	Удар хвостом	Взмах крыльями
I	Сила+d4	2d6	0	14	1×2	d3
II	Сила+d6	2d8	0	22	2×4	d4
III	Сила+d8	2d10	–1	26	3×6	d6
IV	Сила+d10	3d8	–2	34	4×8	d8
V	Сила+d10	3d10	–4	40	4×8	d10

Прочие особенности

	Особенности
I	боевая ярость, защита от сверхъестественного, невосприимчивость (электричество), стремительный, хладнокровие
II	колдовство
III	боевая ярость+, крепкий, хладнокровие+
IV	защита от сверхъестественного+
V	бесстрашие

Магические способности

	Навык	Черты	Заклинания
I	—	—	—
II	d6	—	*голос ветра* (трескучий голос), *тьма* (густой туман)
III	d8	искусное колдовство (1)	*взрыв* (удар молнии), *смерч*, *туман*
IV	d10	искусное колдовство (2), концентрация	*призыв элементаля* (только воздуха), *проворство*
V	d12	концентрация+, фокус	*управление погодой* (буря с грозой)

Дракон инеистый

Инеистые драконы — это потомки Трима, хладнокровные убийцы, как и их бог. Хотя это не самые большие или умные представители драконьего племени, они наиболее широко распространены и агрессивнее всех остальных драконов, в особенности по отношению к народам, населяющим Земли Очага. Они способны выдыхать потоки ревущего холодного пламени, а их тела покрыты светлой чешуёй, цвет которой меняется от грязно-белого до льдисто-голубого.

Характеристики и навыки

	Характеристики					Навыки		
	Ловкость	Смекалка	Характер	Сила	Выносливость	Драка	Запугивание	Внимание
I	d6	d6	d6	d12	d8	d6	d8	d8
II	d8	d8	d8	d12+4	d10	d8	d10	d10
III	d8	d8	d8	d12+9	d12	d10	d12	d12
IV	d8	d10	d10	d12+11	d12	d12	d12+1	d12
V	d8	d12	d12	d12+14	d12	d12+1	d12+2	d12

Вторичные параметры

	Шаг	Защита	Стойкость	Размер	Добыча
I	6	5	9 (2)	+1	Ценная, в логове
II	8	6	14 (3)	+4, крупный	Сокровище, в логове
III	8	7	20 (4)	+8, огромный	3 сокровища, в логове
IV	10	8	23 (5)	+10, гигантский	5 сокровищ, в логове
V	12	8	26 (6)	+12, гигантский	7 сокровищ, в логове

Общие особенности

	Зубы/когти	Дыхание (холодное пламя)	Ужас	Полёт	Удар хвостом	Взмах крыльями	Лидер
I	Сила+d4	2d6, поджог	0	12	1×2	d2	5
II	Сила+d6	2d8, поджог	−1	18	2×4	d3	8
III	Сила+d8	2d10, поджог	−2	24	3×6	d4	10
IV	Сила+d10	3d10, поджог	−4	30	4×8	d6	12
V	Сила+d12	4d10, поджог	−6	36	5×10	d8	15

Прочие особенности

	Особенности
I	боевая ярость, защита от сверхъестественного, невосприимчивость (холод), снегоход, тепловидение, уязвимость+ (огонь)
II	колдовство, хладнокровие
III	боевая ярость+, защита от сверхъестественного+, крепкий, снегоход+, хладнокровие+
IV	—
V	бесстрашие

Магические способности

	Навык	Черты	Заклинания
I	—	—	—
II	d6	искусное колдовство (1), концентрация	*доспех* (ледяная чешуя), *обнаружить/скрыть*, *щит* (снежный вихрь)
III	d8	искусное колдовство (1), фокус	*путы* (замораживание врагов), *тьма* (снежный шторм), *управление погодой* (снежная буря)
IV	d10	адский холод, искусное колдовство (2)	*рассеивание, смятение* (переохлаждение)
V	d12	искусное колдовство (3), фокус+	*вызов элементаля* (холодного пламени, льда или снежуры)

Дракон лесной

Лесные драконы живут только в лиственных лесах и никогда даже и не задумываются о том, чтобы поселиться в хвойных. Тела их покрыты вперемежку зелёными и коричневыми чешуйками, которые на время осени и зимы приобретают оранжевый цвет. Благодаря коротким и массивным крыльям и хвосту, эти драконы очень хорошо приспособлены к наземным сражениям. Они могут изрыгать потоки древесных обломков: веток, кусков коры, щепок, обычно свежесломанных и бритвенно-острых. Эти существа ревностно оберегают свою территорию и, к счастью, редко встречаются за пределами своих лесных жилищ.

Характеристики и навыки

	Характеристики					Навыки		
	Ловкость	Смекалка	Характер	Сила	Выносливость	Драка	Запугивание	Внимание
I	d6	d6	d6	d12	d8	d6	d8	d8
II	d8	d6	d6	d12+2	d10	d8	d10	d8
III	d8	d6	d8	d12+5	d10	d10	d12	d10
IV	d10	d8	d10	d12+8	d12	d10	d12+1	d12
V	d10	d10	d10	d12+10	d12	d12	d12+2	d12

Вторичные параметры

	Шаг	Защита	Стойкость	Размер	Добыча
I	6	5	7 (1)	+0	Ценная, в логове
II	8	6	11 (2)	+2	Богатая, в логове
III	8	7	14 (3)	+4, крупный	Сокровище, в логове
IV	10	7	21 (5)	+8, огромный	2 сокровища, в логове
V	12	8	24 (6)	+10, гигантский	4 сокровища, в логове

Общие особенности

	Зубы/когти	Дыхание (обломки дерева)	Ужас	Полёт	Удар хвостом	Взмах крыльями	Перемещение под землёй
I	Сила+d4	2d4	0	8	1×1	—	4
II	Сила+d6	2d6	0	10	1×2	1	6
III	Сила+d8	2d8	–1	14	2×4	d2	8
IV	Сила+d10	2d10	–2	16	3×6	d4	10
V	Сила+d10	3d10	–4	20	3×6	d6	12

Прочие особенности

	Особенности
I	боевая ярость, житель леса, сумеречное зрение
II	защита от сверхъестественного, колдовство, хладнокровие
III	боевая ярость+, крепкий
IV	защита от сверхъестественного+
V	бесстрашие, хладнокровие+

Магические способности

	Навык	Черты	Заклинания
I	—	—	—
II	d6	концентрация	*стена* (растения), *щит* (вихрь листьев)
III	d6	искусное колдовство (1)	*невидимость* (мимикрия), *путы* (лозы), *рассеивание*
IV	d8	искусное колдовство (1), фокус	*обнаружить/скрыть* (движением растений)
V	d10	искусное колдовство (1), концентрация+	*превращение* (кроме водных существ)

Дракон-нежить

Вне зависимости от того, к какому именно роду принадлежал дракон-нежить при жизни, для его описания используется один и тот же шаблон. Несмотря на то, что плоть этих чудовищ мертва, с годами они увеличиваются в размерах и приумножают свою магическую силу. Историю появления драконов-нежити см. во врезке на стр. 122.

Характеристики и навыки

	Характеристики					Навыки		
	Ловкость	Смекалка	Характер	Сила	Выносливость	Драка	Запугивание	Внимание
I	d6	d6	d6	d12	d8	d6	d10	d6
II	d8	d6	d8	d12+2	d10	d8	d10	d8
III	d8	d8	d10	d12+4	d10	d8	d12	d8
IV	d8	d8	d10	d12+7	d12	d10	d12+1	d10
V	d8	d10	d12	d12+9	d12	d10	d12+2	d10

Вторичные параметры

	Шаг	Защита	Стойкость	Размер	Добыча
I	6	5	9 (1)	+0	Ценная, в логове
II	8	6	13 (2)	+2	Богатая, в логове
III	8	6	17 (3)	+5, крупный	Сокровище, в логове
IV	10	7	22 (4)	+8, огромный	2 сокровища, в логове
V	12	7	25 (5)	+10, гигантский	3 сокровища, в логове

Общие особенности

	Зубы/когти	Дыхание (эманации смерти)	Ужас	Полёт	Удар хвостом	Взмах крыльями
I	Сила+d4	2d6	–1	8	1×1	—
II	Сила+d6	2d8	–2	10	1×2	—
III	Сила+d8	2d10	–3	14	2×4	1
IV	Сила+d10	3d8	–4	16	3×6	d2
V	Сила+d10	3d10	–6	20	3×6	d4

Прочие особенности

	Особенности
I	бесстрашие, боевая ярость, колдовство, нежить, последователь Хелы, тепловидение
II	защита от сверхъестественного, хладнокровие
III	боевая ярость+, крепкий
IV	защита от сверхъестественного+
V	хладнокровие+

Магические способности

	Навык	Черты	Заклинания
I	d4	концентрация	*зомби*
II	d6	искусное колдовство (1)	*стена* (стена костей), *тьма* (темнота)
III	d8	искусное колдовство (2)	*сила нежити, смертоносная аура* (эманации смерти), *усилить нежить*
IV	d10	искусное колдовство (2), фокус+	*могучий зомби, облако смерти* (эманации смерти)
V	d12	искусное колдовство (1)	*кукла*

Дракон солнечный

Теснимые на юг наступающими холодами и преследуемые своими инеистыми собратьями солнечные драконы (которых также иногда называют золотыми, огненными или драконами Очага) почти полностью исчезли из Земель Очага. Это самые крупные и наиболее сведущие в магических искусствах представители драконьего племени, которых, к счастью, почти не интересуют конфликты с представителями цивилизованных народов. Они способны выдыхать потоки неимоверно жаркого пламени. Чешуйки, которыми покрыты их тела, как правило насыщенно-жёлтого цвета с красными или оранжевыми пятнами по краю, а их глаза похожи на огненные вихри.

Характеристики и навыки

	Характеристики					Навыки		
	Ловкость	Смекалка	Характер	Сила	Выносливость	Драка	Запугивание	Внимание
I	d6	d6	d6	d12+2	d8	d6	d8	d8
II	d8	d8	d8	d12+5	d10	d8	d10	d10
III	d8	d10	d8	d12+8	d12	d10	d10	d10
IV	d8	d12	d10	d12+12	d12	d12	d12	d12
V	d8	d12	d12	d12+15	d12	d12	d12+1	d12

Вторичные параметры

	Шаг	Защита	Стойкость	Размер	Добыча
I	6	5	11 (3)	+2	Ценная, в логове
II	8	6	15 (4)	+4, крупный	Сокровище, в логове
III	8	7	21 (5)	+8, огромный	2 сокровища, в логове
IV	10	8	25 (6)	+11, гигантский	3 сокровища, в логове
V	12	8	28 (7)	+13, гигантский	5 сокровищ, в логове

Общие особенности

	Зубы/когти	Дыхание (огонь)	Ужас	Полёт	Удар хвостом	Взмах крыльями
I	Сила+d4	2d6, поджог	0	12	1×2	d2
II	Сила+d6	2d8, поджог	0	16	2×4	d3
III	Сила+d8	2d10, поджог	−1	22	3×6	d4
IV	Сила+d10	3d8, поджог	−2	28	4×8	d6
V	Сила+d10	3d10, поджог	−4	34	5×10	d8

Прочие особенности

	Особенности
I	боевая ярость, защита от сверхъестественного, колдовство, невосприимчивость (огонь), уязвимость+ (холод)
II	хладнокровие
III	боевая ярость+, защита от сверхъестественного+, крепкий, хладнокровие+
IV	—
V	бесстрашие

Магические способности

	Навык	Черты	Заклинания
I	d6	концентрация	*свет, упадок сил* (тепловой удар)
II	d8	искусное колдовство (1)	*оглушение* (слепящий свет), *тепловая маскировка, щит* (марево жара)
III	d10	искусное колдовство (2), фокус	*исцеление* (цель чувствует тепло), *невидимость, рассеивание*
IV	d12	искусное колдовство (2), концентрация+	*кукла, подавление магии*
V	d12+1	искусное колдовство (2), фокус+	*неосязаемость* (превращение в пятно солнечного света)

Линнорм

Линнормы — дальние родственники драконов, у которых нет крыльев и всего две лапы. Легенды гласят, что когда-то линнормы были обычными смертными слугами Эйру, богини исцеления, которых наказали и обрекли на вечное существование в форме зверей за ужасные преступления. Как бы то ни было, сброшенная кожа линнорма сильно повышает познания в лечении.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d8, лазанье d6, маскировка d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 13 (2).

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Броня +2:** толстая чешуя.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Лечебная кожа:** сброшенная кожа линнорма считается реликвией, которую нужно освоить перед использованием. Тот, кто носит при себе эту кожу, получает черту целитель, а значение его навыка лечения увеличивается на одну ступень.

ДРАКОНЫ-НЕЖИТЬ

Когда Хела открыла врата Бездны, сбежать удалось не только томившимся там душам злых людей, орков и другим человекоподобных существ. Души многих драконов также смогли вернуться в мир смертных. Большинство из них стали просто бесплотными духами, скитающимися по земле, и Хела забрала их в свои тайные владения, но некоторым удалось обнаружить останки драконов и вселиться в них, вернувшись к существованию в качестве нежити. Внешний вид этих существ может быть различен — от почти идеально сохранившихся тел до голых скелетов.

Их дыхание насыщено эманациями смерти, которые иссушают плоть и обращают в прах неживую материю. Однако в отличие от заклинаний с аспектом некромантии дыхание дракона-нежити не излечивает его ранения.

- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Линнормы весят около тонны.
- **Хвост:** сила, дальность 1. Линнормы могут использовать свой хвост для захвата противников. Если чудовище терзает захваченную жертву зубами, оно получает +2 к проверке атаки.

Орм

Ормы — это родичи драконов, которые не могут летать. В отличии от настоящих драконов, чей разум больше похож на человеческий, у них животный интеллект. Кроме того, они гораздо более агрессивны в бою, чем их далёкие родственники.

В Рассилоне известны три типа ормов: огненные, инеистые и болотные. У огненных ормов чешуя красная или оранжевая с жёлтым, они предпочитают тепло Земель Очага. Инеистые ормы обычно бело-голубые и живут в Ледяном пекле. Болотные ормы бывают от тёмно-зелёного до чёрного цвета, изрыгают сильную кислоту и редко встречаются за пределами зловонных болот, которые они считают своим домом.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d12.

Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 17 (4).

Добыча: богатая, в логове.

Особенности:

- **Броня +4:** чешуя.
- **Дыхание:** см. стр. 9. Урон зависит от типа орма.
  - » **Болотный (кислота):** 3d6, ББ 2.
  - » **Инеистый (холодное пламя):** 2d10, поджог.
  - » **Огненный (огонь):** 2d10, поджог.
- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Ужас:** см. стр. 15.
- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Ормы в длину более 6 м от морды до хвоста, а весят они около 1,5 т.
- **Удар хвостом:** сила−2, 3×6, см. стр. 15.

Химера

Химера состоит из частей тела различных животных. Неизвестно точно, создал ли её какой-то сумасшедший, или это божья кара. У большинства химер голова льва, тело козла и хвост дракона с головой инеистого дракона на кончике, которая может выдыхать холодное пламя. Образ монстра дополняет пара крыльев летучей мыши. Встречались также несколько химер с другими видами драконьих хвостов и даже с головами других животных. Они всегда выдыхают субстанцию того типа, что и родственный им дракон.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Черты: боевая ярость+.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Независимые атаки:** если химера не использует своё дыхание, она может атаковать и когтями, и зубами в один и тот же раунд без штрафа за несколько действий.
- **Дыхание:** см. стр. 9. Урон зависит от типа драконьей головы и соответствует взрослому дракону (см. стр. 114). Например, для инеистого это будет 2d10 (холодное пламя), поджог.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Размер +2:** вес химеры может превышать 250 кг.

БЕСТИАРИЙ

Адская гончая

Адские гончие — это чудовищные собаки, от чьей шкуры, чаще всего чёрной, исходит пар, вызванный жаром демонической крови. Их глаза горят дьявольским огнём, а огромные зубы торчат из пасти под разными углами. Некоторые демоны держат этих существ в качестве питомцев. Впрочем, адских гончих можно встретить и на службе у некромантов или тёмных магов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вцепиться в горло:** см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Невосприимчивость (огонь):** см. стр. 10.
- **Ужас:** см. стр. 15.
- **Чудовищные раны:** кривые зубы адских гончих наносят ужасные медленно заживающие раны. На все проверки лечения, как обычного, так и магического, налагается штраф –2 в дополнение к модификаторам за ранения.

Айятар

Айятар, известная среди финнар и саксов как «матерь змей», представляет собой огромное человекоподобное сплетение извивающихся гадов. Вместо пальцев у неё на каждой руке по пять ядовитых змей. Айятары почти не встречаются в Землях зимы, в основном их можно найти в лесах Земель Очага, но и там они редко бывают активны в холодное время года. Некоторые айятары стали объектами поклонения безумцев и обзавелись своими культами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d10, колдовство d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 13 (2).

Черты: стремительный.

Силы: взрыв *(клубок змей)*, доспех *(чешуя становится толще)*, призыв зверя *(одиночные змеи или скопища змей)*, путы *(огромная змея обвивает жертву кольцами своего тела)*, стрела *(летящие змеи)*, щит *(змеи отражают удары)*.

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Броня +2:** змеиная чешуя.
- **Змеиное чутьё:** айятар получает только половину штрафа за плохое освещение.
- **Змеиный клинок:** совершив свободное действие, айятар способна сотворить заклинание змеиный клинок. Количество применений в сутки равно половине значения её характера. Сотворение змеиного клинка требует проверки колдовства. Айятар может использовать лишь один змеиный клинок.
- **Зубы:** сила+d8, парализующий яд (–1): см. стр. 10.
- **Матерь змей:** в радиусе 50 клеток от айятар все змеи с животным интеллектом автоматически попадают под её контроль.
- **Пальцы-змеи:** сила+d6, парализующий яд (–1): см. стр. 10. Длина пальцев-змей даёт +2 к проверкам драки при атаке ими. Этот модификатор считается объединением сил.
- **Последняя атака:** когда айятар оказывается при смерти, её тело распадается на скопище отдельных змей, занимающее площадь, равную большому шаблону. После этого твари

действуют по правилам стаи/роя, причём не находящегося в шоке. Как только стая змей получит одно ранение, айятар побеждена.

- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Рост айятар превышает 4,5 м.

Бисен

Бисены — надоедливые существа, обитающие в лесах, похожие на фей, но феями при этом не являющиеся. В своих прошлых жизнях они были людьми, которые передвигали межевые столбы, чтобы захватить чужие земли. За эти преступления их прокляли боги. В наказание бисены вынуждены скитаться по Рассилону и поправлять межевые столбы. Бисенам очень нравится подшучивать над путниками и лесорубами, при помощи магии совершая безвредные, по мнению этих существ, шалости.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, колдовство d8, маскировка d8.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Силы: голос ветра *(нашёптывание путникам)*, мечелом, невидимость *(только на себя)*, смятение, упадок сил.

Снаряжение: топор *(сила+d6)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Размер −1:** ростом бисен примерно с маленького ребёнка.
- **Скрыть путь:** раз в день бисен может стереть все следы и тропинки в радиусе 1,5 км от своего текущего местоположения. Он делает это с единственной целью — сбить путников с дороги.

Блохи таёжные, стая

Эти гнусные создания обычно питаются кровью мамонтов, шерстистых носорогов и ледяных великанов, но могут паразитировать на любом другом теплокровном существе. Чаще всего они медленно выпивают кровь своего хозяина досуха, после чего впадают в спячку. Когда поблизости появляется потенциальная жертва, блохи используют накопленный запас сил, чтобы сформировать рой. Он занимает область, соответствующую *малому шаблону*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, маскировка d6.

Шаг: — ; **защита:** 4; **стойкость:** 8 (1).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Безмозглость:** см. стр. 8.
- **Броня +1:** твёрдый панцирь.
- **Заражение:** существо в пределах соответствующего рою шаблона должно успешно проходить проверку выносливости каждый раунд, чтобы избежать последствий укусов блох. Каждый день после заражения жертва должна совершать проверку выносливости, в случае провала получая уровень усталости из-за потери крови. Чтобы избавиться от блох, нужно погрузиться в очень горячую воду (каждый раунд блохи получают 2d6 урона, а жертва должна проходить проверку выносливости, чтобы не получить уровень усталости) или удалять их по одной. Второй способ требует успешной проверки внимания (−6) и занимает 8 часов. Эта проверка может быть групповой или совместной, но совершать её разрешено только один раз в день.
- **Зимняя спячка:** блохи, не присосавшиеся к живому существу, должны как можно быстрее найти себе жертву. Если в течение пяти раундов паразиты не находят себе хозяина, они должны каждый раунд проходить проверку выносливости и при провале впасть в спячку. В состоянии зимней спячки блохи не могут совершать активные действия, но продолжают воспринимать происходящее вокруг с помощью органов чувств.
- **Прыжок блохи:** блохи перемещаются прыжками. Их шаг равен 10, и они не получают штрафов за пересечённую местность.
- **Рой/стая:** МШ, см. стр. 14. Не наносит урона, вместо этого жертвы осуществляют проверку на заражение.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Василиск

Василиски были созданы много лет назад безумными чародеями. Говорят, что эти твари появились из змеиных яиц, высиженных петухами. Василиски выглядят как змеи, головы которых увенчаны гребнем, и поразительно малы для столь смертоносных существ. Вторая их разновидность, именуемая кокатрисом, походит на петуха со змеиным хвостом и ядовитыми зубами. Предполагают, что эти отродья вылупились из петушиных яиц, высиженных змеёй. К счастью, василиски не дают потомства, и в Землях Очага их осталось крайне мало.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d12+2, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Добыча: ценная, возле логова.

Особенности:

- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Размером василиск не больше курицы.
- **Слабость (моча ласки):** василиск, обрызганный мочой ласки, должен немедленно пройти проверку выносливости. В случае провала он умирает.
- **Смертоносный взгляд:** жертвам василиска не обязательно встречаться с ним взглядом, чтобы попасть под влияние этой смертоносной силы. Совершив действие, василиск может пристально посмотреть на любое существо в пределах видимости. Жертва должна пройти встречную проверку выносливости против характера василиска и в случае провала получить ранение.
- **Ядовитый след:** там, где проходит василиск, вянут растения и трескаются камни. +4 к попыткам выследить чудовище.
- **Ядовитая кровь:** кровь василиска крайне опасна. Когда эта тварь получает ранение, все, кто находится на соседних с ним клетках, должны пройти проверку ловкости (свободное действие), чтобы уклониться от смертоносных брызг. Провал приводит к ранению.

Волк

Эти параметры подходят для большинства собак и волков. *Боевых псов*, которых разводит народ саксов, можно найти на стр. 155.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, выслеживание d6, драка d6, запугивание d6.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вцепиться в горло:** см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Размер –1:** волки — не очень крупные животные.

Волк лютый

Глаза лютых волков налиты алым. Эти твари постоянно истекают красной слюной, которая оставляет на их шкурах пятна запёкшейся крови. Их свирепый вид подчёркивается зловонием, исходящим от слежавшихся клоков шерсти. Один вид лютого волка повергает в бегство обычных животных, и людям в общем-то тоже лучше не попадаться на пути этих чудовищ.

Эти существа, иногда называемые кровавыми волками, появляются, когда стая обычных волков пожирает труп сверхъестественного существа. Нечестивая плоть превращает хищников в прислужников Хелы, заражая их колдовской формой бешенства, известной как «дурная кровь».

Несмотря на свою пугающую внешность, лютые волки ведут себя практически как обычные, охотясь стаями на одиноких путешественников и другую доступную добычу.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10.
Шаг: 10 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 7.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Вой:** совершив действие, лютый волк может осуществить поединок воли с помощью навыка запугивания с любым персонажем в пределах слышимости.
- **Вцепиться в горло:** см. стр. 9.
- **Заражение:** см. стр. 9. Животные, заражённые болезнью, получают постоянно активную черту берсерк. На людей болезнь действует иначе. Они получают изъяны кровожадный, дурной характер и дурная привычка (крупный, каннибализм). Вылечиться от этого можно, выкупив изъян дурная привычка (см. описание изъяна).
- **Зубы:** сила+d6.

Волк ужасный

Ужасные волки — очень крупные и опасные животные, которые часто используются орками в качестве охотничьих псов и ездовых животных (в этом случае они считаются обученными для ведения боя). Со стаей ужасных волков можно столкнуться в самых густых и мрачных лесах.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d8.
Шаг: 10 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Добыча: нет.
Особенности

- **Вцепиться в горло:** см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d6.

Вольпуртингу

Вольпуртингу является естественным, но крайне необычным существом. Он выглядит как кролик, за исключением наличия пары птичьих крыльев, оленьих рогов и длинных клыков. В отличие от кроликов, вольпуртингу крайне агрессивны и способны убить существо, превосходящее их по размеру.

Обычно они встречаются небольшими стаями численностью d6+4.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d8.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 3.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Зубы/Рога:** сила+d4.
- **Полёт:** шаг 6, см. стр. 12.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Вольпуртингу такого же размера, как и обычные кролики.

Гарпия болотная

В облике гарпий сочетаются нижняя часть тела, крылья и когти стервятника с головой и грудью уродливой женщины. Они населяют топи и болота. Многие полагают, что гарпии появились в результате неудачного эксперимента какого-то древнего мага, но на самом деле они происходят от жриц ныне забытого божества, проклятых им за отказ служить верой и правдой.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, маскировка d6
Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 5
Добыча: скудная, в логове.
Особенности:

- **Заражение (–2):** см. стр. 9. При провале магия исцеления не действует на такое ранение, а на проверки естественного выздоровления налагается штраф –1. Этот штраф сохраняется до тех пор, пока все ранения жертвы не исцелятся.
- **Когти:** сила+d4.
- **Полёт:** шаг 8, см. стр. 12.

Голем

Големы — это искусственно созданные существа. В былые времена их изготавливали с помощью долгих ритуалов, которые к тому же требовали больших затрат, но после восстания големов их производство было запрещено, а почти все знания об их создании — уничтожены. Несмотря на попытки очистить Рассилон от големов, многие из них по-прежнему бродят среди многочисленных руин.

Голем деревянный

Деревянные големы — это оживлённые с помощью магии деревянные статуи. Многих создают сразу с оружием в руках. Поскольку оружие — это часть голема, его нельзя обезоружить. К счастью для тех, кто сталкивается с враждебно настроенными големами, их оружие менее опасно, чем металлическое. Они используют его, чтобы молотить врага вместо того, чтобы рубить его на части.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (2).

Черты: защита от сверхъестественного+.

Снаряжение: длинный деревянный меч *(сила+d6)*.

Добыча: нет.

- **Особенности:**
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Броня +2:** цельное дерево.
- **Механизм/голем:** см. стр. 10.
- **Удар:** сила+d4.
- **Уязвимость (огонь, но не жар):** урон+4, см. стр. 15.

Голем каменный

Каменные големы — это оживлённые статуи. Как и большинству големов, им придали вид воинов, и они служат стражами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: драка d10, запугивание d8, внимание d6.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 13 (4).

Черты: защита от сверхъестественного+.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Броня +4:** магически укреплённый камень.
- **Каменные кулаки:** сила+d6.
- **Механизм/голем:** см. стр. 10.
- **Размер +1:** рост каменного голема превышает 2,4 м, а вес — 1,8 т.

Голем костяной

Костяных големов создают из костей разумных существ, и обычно они имеют гуманоидный облик. В отличие от скелетов, это просто мешанина из костей, удерживаемых вместе тёмной магией. У многих есть костяные шипы, которые делают их облик ещё более гротескным.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 12 (2).

Черты: боевая ярость.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Броня +2:** кость.
- **Костяные когти:** сила+d4.
- **Механизм/голем:** см. стр. 10.
- **Размер +2:** обычно рост костяного голема превышает 2,7 м.
- **Ужас:** см. стр. 15.

Голем ледяной

Эти необычные големы создаются из льда и часто служат стражниками в храмах Трима. В отличие от ледяных статуй, у них есть зачатки разума.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 11 (3)/13 (3).

Черты: защита от сверхъестественного, снегоход.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.

- **Броня +3:** толстый лёд.
- **Ледяные кулаки:** сила+d6. Кулаки покрыты острыми как бритва сосульками.
- **Мимикрия:** для того, чтобы обнаружить неподвижного ледяного голема на фоне необработанных ледяных стен, нужно пройти проверку внимания (–4) против его маскировки.
- **Механизм/голем:** см. стр. 10.
- **Невосприимчивость (оружие):** колющие атаки не наносят повреждений. +2 к стойкости против рубящих атак. Дробящее оружие наносит обычный урон.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Размер +1:** средний рост ледяного голема — 2,4 м.
- **Уязвимость+ (дробящее оружие):** урон×2, см. стр. 15; например, дубинка или молот.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Голем металлический

Металлические големы — одни из самых мощных среди себе подобных. Обычно их изготавливали из железа или бронзы и придавали человекоподобную форму. Некоторые создатели наделяли железных големов мечами вместо рук, чтобы те могли чаще атаковать.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d12+3, выносливость d12+1.

Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 15 (5).

Черты: защита от сверхъестественного+, круговой удар+.

Снаряжение: двуручный топор (сила+d10, защита –1, двуручное).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Броня +5:** магически укреплённый металл.
- **Механизм/голем:** см. стр. 10.
- **Размер +2:** металлические големы в высоту превышают 3 м и весят около 2,7 т.

Гриб-дождевик

Гриб-дождевик — это большой круглый плоский гриб, который можно найти в лесу. Он не способен передвигаться и просто растёт на одном месте, позволяя опадающей листве скрывать себя. Большинство грибов-дождевиков в поперечнике достигают не более 2 м, однако известны случаи существования колоний, которые превышают этот размер в десять раз. Каждая двухметровая область считается отдельным существом в отношении *урона* и способности производить споры. Если на грибы наступают, или если они оказывается *при смерти*, то взрываются облаком смертоносных удушающих спор.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: маскировка d8.

Шаг: — ; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Безмозглость:** см. стр. 8.
- **Взрыв спор:** раз в день гриб-дождевик может выпустить облако спор. Они покрывают средний шаблон с центром на грибе. Споры остаются в воздухе три раунда, после чего рассеиваются. Любой, оказавшийся в пределах шаблона, должен совершать проверку выносливости каждый раунд. В случае провала жертва получает уровень усталости и должна пройти проверку выносливости на следующий раунд, независимо от того, остаётся она внутри шаблона или нет. Один уровень усталости снимается за 10 минут.
- **Обнаружение:** персонаж, который вот-вот наступит на гриб-дождевик, может совершить встречную проверку

внимания против маскировки гриба-дождевика, чтобы заметить его.

- **Растение:** см. стр. 13.

Грифон

У грифонов тело льва и голова и крылья орла. Это свирепые хищники, пикирующие на жертву, чтобы прижать её к земле и растерзать своим острым клювом.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d12, драка d8, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Черты: боевая ярость+.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Захват:** если при осуществлении захвата грифон получает успех с подъёмом, он сбивает жертву с ног и прижимает её лапами к земле. Атакуя клювом прижатого к земле противника, грифон получает +2 к проверкам драки.
- **Клюв/когти:** сила+d6.
- **Лошадиный ужас:** любимая пища грифонов — мясо лошадей. При виде грифона лошади должны совершить проверку храбрости и в случае провала запаниковать.
- **Пикирование:** грифоны часто пикируют на добычу, чтобы прижать её к земле. Этот маневр даёт ему +4 к атаке и урону, а также –2 к защите до следующего хода.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Размер +2:** грифон весит более 200 кг.

Древень

Эльфы утверждают, что древни существуют с начала времён. Древни являются разумными созданиями, которые посвящают себя защите своих лесов. Они могут походить на любое обычное дерево, принадлежащее к виду, встречающемуся в лесу, где они живут.

Древень молодой

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, магия природы d8, маскировка d8.

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 15 (2).

Черты: круговой удар+, мистический дар (магия природы).

Силы: друг зверей *(пение)*, призыв зверя *(пение)*, путы *(подлесок хватает жертв)*, укрытие *(деревья формируют укрытие)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +2:** толстая кора.
- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Мимикрия:** пока древень не двигается и не атакует, он выглядит как обычное дерево и получает +4 к маскировке.
- **Размер +6, крупный:** см. стр. 12. Молодые древни достигают 15 м в высоту.
- **Растение:** см. стр. 13.
- **Слабость (огонь):** получает удвоенный урон от огня и загорается при результате 5–6 на d6.
- **Хлёсткие ветки:** сила+d10, дальность 2.

Древень зрелый

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, магия природы d12, маскировка d6.

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 22 (3).

Черты: круговой удар+, мистический дар (магия природы).

Силы: пробудить древо войны *(пение)*, друг зверей *(пение)*, путы *(подлесок хватает жертв)*,

укрытие *(деревья формируют укрытие)*, призыв зверя *(пение)*, призыв элементаля *(только дерева, пение)*, голос ветра *(шёпот деревьев)*.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +3:** толстая кора.
- **Житель леса:** см. стр. 9.
- **Мимикрия:** пока древень не двигается и не атакует, он выглядит как обычное дерево и получает +4 к маскировке.
- **Прорастание:** когда древень находится в лесу, он вызывает бурный рост растительности вокруг себя. Местность в радиусе 3 клеток от древня считается пересечённой. Эта особенность не влияет на перемещения самого древня.
- **Размер +11, гигантский:** см. стр. 12. Зрелый древень может превышать 30 м в высоту.
- **Растение:** см. стр. 13.
- **Слабость (огонь):** получает удвоенный урон от огня и загорается при результате 5–6 на d6.
- **Хлёсткие ветки:** сила+d10, дальность 4.

Древо войны

Древа войны — это обычные деревья, оживленные с помощью магии *скогсра* (см. стр. 64), природы или какой-то разновидности жреческой магии. У них имеется только зачаточный интеллект.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d12+6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 19 (4).

Черты: круговой удар+, снегоход+.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +4:** толстая кора.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Мимикрия:** пока древо войны не двигается и не атакует, оно выглядит как обычное дерево и получает +4 к маскировке.
- **Размер +8, огромный:** см. стр. 12. Древа войны больше 20 м в высоту, но обычно достаточно тонки.
- **Растение:** см. стр. 13.
- **Раздавливание:** сила + размер — размер жертвы. Существо умело использует свой вес в попытках раздавить врагов. Нежёсткая броня (шкура, кожаная броня, кольчуга) не даёт защиты против этой особенности.
- **Хлёсткие ветви:** сила+d6, дальность 2.
- **Слабость (огонь):** получает удвоенный урон от огня и загорается при результате 5–6 на d6.

Единорог оттепели

Единороги оттепели, также называемые весенними единорогами и единорогами полян, — это слуги Истер и Кеназа. Их рог излучает могущественную магию, которая удерживает температуру вокруг их жилья выше нуля. Естественно, эта сила расценивается слугами Трима как отвратительная, и они ведут войну на уничтожение против этих благородных и дружелюбных зверей.

Шерсть единорога имеет светло-коричневую окраску, а их рог красного цвета. Рог теряет магическую силу, когда зверь умирает. Они опасаются любых существ, кроме эльфов Очага. Эльфы тайги их не любят, поскольку температура на их лугах не комфортна для холодолюбивых обитателей северных лесов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d10, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d6, маскировка d8.

Шаг: 10 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 9.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Враг холода:** единороги получают +2 к проверкам урона против существ с устойчивостью или невосприимчивостью к холоду, а также +2 к стойкости против урона от таких врагов.
- **Копыта:** сила+d6.
- **Оттепель:** единороги обладают способностью сдерживать наступление Ледяного пекла. В пределах 30 км от их логова температура всегда соответствует летней в землях Очага.
- **Размер +2:** единороги весят от 270 и до 360 кг.

Едкий корень

Едкие корни — это полуразумные хищные растения. Они обитают на болотах, предпочитая мелководье, где обычно лежат, наполовину погрузившись в жижу, рядом с проторенными дорогами или тропинками. Они выпускают вперёд свои отростки, с помощью которых улавливают вибрации и могут определять приближение жертвы. Те, кто успел взобраться на дерево и видел это создание сверху, описывают его, как нечто склизкое, зелёно-коричневое, по форме напоминающее человека с большими отростками-лозами вместо конечностей.

Когда в пределах досягаемости едкого корня оказывается что-нибудь, создающее вибрации и не превосходящее его в размерах, растение пытается схватить это, сдавить и затянуть в свою пасть.

Если целей несколько, едкий корень из-за своего низкого интеллекта всегда атакует наиболее крупную из них и не обращает внимания ни на какие объекты с особенностью *мелкий*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d12.

Навыки: драка d10, внимание d8, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 16 (2).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +2:** плотный слой коры и мха.
- **Захват:** корень способен совершать три захвата в раунд без штрафа за несколько действий. Атаковать при этом можно как одну цель, так и разные, но для удержания каждой цели использовать можно только один отросток. Растение подтягивает к себе захваченные цели со скоростью

2 клетки в раунд. Оказавшись в пасти корня, жертва продолжает получать урон от захвата, поскольку тварь начинает её пережёвывать.

- **Отростки:** сила, дистанция 4. Корень атакует, захватывая своих жертв с помощью шести склизких отростков. Отростками, не использующимися для захвата, существо может хлестать противников. Оно не получает при этом штраф за несколько действий. В каждом раунде одну и ту же цель можно атаковать не более чем двумя отростками. Едкий корень получает +2 к атаке, если цель у него в захвате.
- **Пасть:** сила+d8, ББ 2. Пасть едкого корня выделяет сильную кислоту, которая даёт ему возможность извлекать нужные минералы и питательные вещества из железа, камня и плоти.
- **Размер +6, крупный:** см. стр. 12. Едкие корни достигают 4,5 м в высоту и 3 м в ширину у основания.
- **Растение:** см. стр. 13.
- **Чувство вибрации:** вибрации, создаваемые объектами размером с человека (+0), едкий корень чувствует на расстоянии 12 клеток от своего тела или отростков. Это расстояние увеличивается на 3 клетки за каждый положительный пункт размера объекта и уменьшается на 3 клетки за каждый отрицательный.

Животное гигантское

Гигантские животные отличаются от обычных только неестественно большими размерами. Хотя некоторые теории гласят, что в их создании приняла участие Истер, многие обыватели считают их чудовищами, как великанов или василисков.

Жаба, гигантская

Эти чудовищные жирные амфибии живут в болотах, где проводят в спячке долгие зимние месяцы. Буфомы используют их в качестве сторожей подобно тому, как другие народы — собак.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 10.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Заглатывание:** гигантские жабы могут проглотить целиком жертву размером +1 и менее. Будучи проглоченным, существо получает –4 ко всем проверкам параметров и урона. Также

Изменение размера существ

Мы могли бы привести здесь параметры для крупной, огромной и гигантской многоножки, но предпочли оставить место для других захватывающих воображение чудовищ. Если вы хотите создать по-настоящему больших существ (включая созданий типа элементалей) или уменьшенные версии гигантских чудовищ, вам в этом помогут описанные ниже правила.

Не все гигантские чудовища из этой книги были созданы с их помощью. Правила не могут заменить вашего воображения — они всего лишь помогают вам сэкономить время, если вы хотите создать существо на лету.

За каждую степень увеличения *размера сила* также увеличивается на 1 ступень. После d12 *сила* увеличивается на 1 — d12+1, d12+2 и т. д. Помните, что увеличение *размера* на 1 также увеличивает *стойкость* на 1.

При уменьшении *размера*, соответственно, уменьшайте *силу* и *стойкость*. *Сила* не может опуститься ниже d4, а *стойкость* — ниже 2.

Когда *размер* животного становится +4, оно получает особенность *крупный*. При *размере* +8 оно получает особенность *огромный*. Особенность *гигантский* может быть добавлена при *размере* +9 и выше, но это необязательно. Существа с *размером* –2 получают особенность *мелкий*.

За каждые 2 степени увеличения *размера* существо получает +1 к *броне*, что связано с утолщением чешуи, кожи и т. д. Обратный эффект наблюдается при уменьшении существа. *Броня* не может стать отрицательной.

За каждые 2 степени увеличения или уменьшения *размера шаг* существа соответственно увеличивается (неограниченно) или уменьшается (до минимального значения 1) на 1.

оно получает 2d6 урона в раунд от едких пищеварительных соков (доспехи не дают защиты от этого урона, кроме заклинания доспех).

- **Зубы:** сила+d6.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Гигантская жаба весит около тонны.
- **Язык:** дальность 3. Язык покрыт липкой слюной. Если жаба совершает успешную проверку драки, она берёт свою цель в захват. Жертву, не успевшую освободиться до её следующего действия, она тянет в рот и проглатывает. Если атака языком совершена с подъёмом, цель оказывается схвачена и проглочена за одно действие.

Комар, гигантский

Гигантские комары достигают длины с человеческую руку и разносят смертельные заболевания. Они являются постоянной угрозой для путешественников, пробирающихся через болота.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d6, драка d6.

Шаг: — ; **защита:** 5; **стойкость:** 2.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Заражение:** см. стр. 9. При провале жертва заболевает и получает уровень усталости. Каждую последующую неделю она должна проходить проверку выносливости. В случае успеха уровень усталости снимается. В случае провала жертве становится хуже, и она получает ещё один уровень усталости. Жертва поправляется, только когда будут сняты все уровни усталости. Никакие другие способы лечения не могут снять их.
- **Полёт:** шаг 10, см. стр. 12.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Размер гигантского комара — около 0,3 м.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Хоботок:** сила+d4.

Крыса, гигантская

Гигантские крысы — это просто большие крысы, в среднем, размером с обычную собаку. Их укусы несут опасные болезни и часто ведут к заражению ран.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, лазанье d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4.

Добыча: скудная / 10 крыс, в логове.

Особенности:

- **Заражение:** см. стр. 9. При провале жертва получает уровень усталости, который может быть снят успешной проверкой лечения или пройдёт сам через 24 часа. Повторное заражение способно лишить жертву сознания, но не стать причиной смерти.
- **Зубы:** сила + d4.
- **Размер –1:** гигантские крысы размером примерно с собаку.

Куница, гигантская

Семейство куньих включает норок, барсуков, росомах и горностаев. Виды, живущие в холодном климате, на зиму меняют окраску с бурой на белую. Гигантские куньи достигают 1,5 м в длину, не считая хвоста.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выслеживание d10, драка d8, лазанье d6, маскировка d10, плавание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Черты: горячая кровь.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Виды:** различные виды семейства куньих обладают разными особенностями.
  - » **Барсуки:** коренастые барсуки получают +1 к стойкости.
  - » **Горностаи:** горностаи встают на задние лапы и гипнотически раскачиваются. Животное выбирает жертву в пределах 6 клеток, после чего совершает встречную проверку ловкости против характера цели. В случае успеха горностая жертва оказывается в шоке и не может передвигаться, пока не выйдет из него.

» **Росомахи:** эти агрессивные существа обладают чертой берсерк. Также они вырабатывают мускус с сильным запахом. Один раз в день росомаха может повернуться хвостом к противникам и распылить мускус в пределах конусного шаблона. Все существа в пределах шаблона должны пройти проверку выносливости и в случае провала оказаться в шоке.

- **Зубы:** сила+d6.
- **Мимикрия:** зимой гигантские куньи получают +4 к маскировке на снегу благодаря цвету меха.
- **Сжатие челюстей:** совершив успешную атаку зубами, животное сжимает челюсти, нанося сила+d6 урона каждый раунд. Чтобы разжать челюсти существа, требуется совершить действие и пройти встречную проверку силы.

Медведь белый, инеистый, гигантский

Представители этого гигантского вида обитают только в Ледяном пекле.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+7, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, выслеживание d8, драка d8, маскировка d8, плавание d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 17 (2).

Черты: снегоход.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Броня +2:** толстый мех и жир.
- **Когти:** сила+d8.
- **Медвежья хватка:** см. стр. 10. Медведь получает +2 к атаке, пока удерживает цель.
- **Размер +7, крупный:** см. стр. 12. Это существо ростом более 6 м, и весит от 3,5 т.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.

Многоножка, гигантская

Гигантские многоножки — это прожорливые охотники. Они покрыты толстым чёрным хитином, а их жвалы способны пробить даже самую крепкую броню. Исследователи подземных глубин, в которых обитают гигантские многоножки, очень боятся этих существ.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 13 (3).

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Броня +3:** толстый хитин.
- **Зубы:** сила+d8, ББ 2.
- **Перемещение под землёй:** 6 клеток, только рыхлая или плотная почва, см. стр. 11.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Гигантская многоножка вырастает до 7,2 м в длину и более 0,6 — в толщину.

Орёл, гигантский

Гигантские орлы во время охоты пикируют на жертву, хватают её своими огромными когтями, после чего уносят в гнездо, где находятся d6 голодных птенцов. Используйте для птенцов параметры *ястреба* (см. стр. 165).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d8.

Навыки: внимание d12+4, драка d8, запугивание d10.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 14.

Добыча: ценная, в гнезде.

Особенности:

- **Клюв/когти:** сила+d8; ББ 4, тяжёлое оружие.
- **Подъём:** гигантские орлы необычайно сильны и могут поднять существо или предмет размером +5 или меньше. Для этого птице требуется раунд и проверка захвата. В случае успеха с подъёмом орёл подхватывает жертву и уносит её ввысь, поднимаясь на 6 клеток вверх каждый следующий раунд.
- **Полёт:** шаг 16, см. стр. 12.
- **Размер +8, огромный:** см. стр. 12. Гигантские орлы — это огромные существа с размахом крыльев более 18 м.

Паук, гигантский

Гигантские пауки живут в гнёздах по d6+2 особей, но часто отправляются на охоту, когда пища заканчивается. Их гнёзда устланы костями жертв

вперемешку с сокровищами. Обычно эти твари встречаются в тёплом климате, но есть сведения о нескольких мохнатых видах, живущих в тайге.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d10, лазанье d12+2, маскировка d10, стрельба d10.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d4.
- **Паутина:** эти существа могут оплести паутиной область, соответствующую малому шаблону. Для этого необходимо совершить проверку стрельбы (дистанция 3/6/12 клеток). Каждый, кто оказывается оплетённым паутиной, должен разорвать её или разрубить (стойкость паутины 7). Оказавшиеся в паутине персонажи могут сражаться, но на любые физические действия налагается штраф –4.
- **Хождение по стенам:** см. стр. 15.
- **Парализующий яд (–4):** см. стр. 10.

Пингвин, гигантский

Гигантские пингвины населяют Ледяное пекло и вечные льды на границе с ним. Неуклюжие на суше они необычайно ловки под водой, где охотятся на рыбу и других плавающих существ (например, на персонажей игроков).

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d6, плавание d10.

Шаг: 4 (d4); **защита:** 5; **стойкость:** 10.

Добыча: скудная, в гнезде.

Особенности:

- **Клюв:** сила+d4.
- **Ловкость под водой:** гигантские пингвины — превосходные пловцы. В воде их ловкость становится равна d8.
- **Полуводный:** 15 минут, шаг 10, см. стр. 12.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Рост гигантского пингвина — 4,5 м.
- **Устойчивость (холод):** урон ÷ 2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.

Пиявка, гигантская

Обычные пиявки часто встречаются в заболоченной местности, как правило вызывая лишь раздражение, но эти чёрные слизистые чудовища куда более опасны и могут высосать человека досуха за считанные минуты.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d8, плавание d6.

Шаг: — ; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Водный:** шаг 6, см. стр. 9.
- **Высасывание крови:** в случае успешной проверки драки пиявка присасывается к противнику и начинает пить кровь. Каждый следующий раунд жертва должна проходить проверку выносливости, получая в случае провала уровень усталости. Чтобы отцепить пиявку, потребуется встречная проверка силы. Эту тварь также можно убить с помощью оружия. Когда она присасывается, её защита снижается до 2. Но если на игральной кости, соответствующей навыку драки, выпадает 1 (вне зависимости от значения на диком кубике), удар приходится по жертве.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Размер –1:** гигантские пиявки достигает 0,6 м в длину.
- **Слабость (соль):** 0,5 кг соли наносит гигантской пиявке 2d6 урона.

Сова, гигантская

Гигантские совы — это ночные охотники, бесшумно вылетающие из темноты, чтобы схватить жертву своими мощными когтями.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+1, выносливость d8.

Навыки: внимание d12+2, драка d8, маскировка d12.

Шаг: — ; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Добыча: скудная, в гнезде.
Особенности:
- **Бесшумный убийца:** в первом раунде боя жертва должна пройти проверку внимания против маскировки совы. В случае провала сова застает жертву врасплох.
- **Клюв/когти:** сила+d4.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Размер +1:** размер гигантской совы около 2,1 м.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.

Животное мелкое

Мелкие животные — это общее понятие, описывающее большинство небольших, безобидных, привычных всем животных, таких как кошки, многие птицы, кролики и т. п. Они приведены здесь на тот случай, если герои захотят завести себе питомцев.

Собакам подходят параметры *боевых псов* (см. стр. 155) или *волков* (см. стр. 126). Для хищных птиц используйте параметры *ястребов* (см. стр. 165).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d4.
Шаг: 4; **защита:** 4; **стойкость:** 3.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Безобидный:** урон, наносимый существом, может ввести противника с размером –1 или больше в шок, но не стать причиной ранения, в том числе от повторного введения в шок.
- **Различные породы:** опирайтесь на эти параметры при создании своих существ.
  - **Белка:** зубы: сила, лазанье d10.
  - **Кошка или куница:** когти: сила, лазанье d8, черта стремительный.
  - **Кролик:** зубы: сила, черта бдительность.
  - **Птица:** шаг на земле: 2 (d4), шаг в воздухе: 8, клюв/когти: сила.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Эти существа отличаются небольшим размером.

Жуки золотые, рой

Золотые жуки — это маленькие насекомые. По прихоти природы их надкрылья имеют форму щитов, золотой цвет и блестят на солнце. Пока жук неподвижен, он выглядит в точности как золотой щит. Собравшись в стаю, они походят на груду сокровищ. Место обитания роя часто сопровождает запах разложения, исходящий от останков последней жертвы, скрытых под кучей «золота».

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, маскировка d10.
Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.
Добыча: скудная.
Особенности:
- **Безмозглость:** см. стр. 8.
- **Мимикрия:** герои, приближающиеся к рою золотых жуков, должны пройти встречную проверку внимания против маскировки роя, чтобы почуять неладное. Персонажей, проваливших проверку, рой застает врасплох.
- **Рой/стая:** СШ, см. стр. 14. Урон 2d4.

Зеуглодон

Зеуглодоны — змееподобные киты, перемещающиеся при помощи волнообразных движений. Их длинные рты усыпаны рядами острых зубов. Зеуглодоны живут в холодных водах, обычно погружаясь довольно глубоко.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+5, выносливость d10.
Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8, плавание d10.
Шаг: — ; **защита:** 6; **стойкость:** 17 (2).
Добыча: скудная, в логове.
Особенности:
- **Броня+2:** толстый слой жира.
- **Зубы:** сила+d12.
- **Полуводный:** 10 минут, шаг 8, см. стр. 12.
- **Проглотить:** в случае подъёма при атаке, направленной на цель, размер которой +2 или меньше, зеуглодон проглатывает противника. На все проверки физических навыков и урона жертвы налагается штраф –4, пока она находится в желудке зеуглодона. Каждый ход она должна проходить проверку выносливости и в случае провала получать уровень усталости.

- **Размер +8, огромный:** см. стр. 12. Средний размер зеуглодона — 14 м в длину.
- **Хвост:** сила+d6, тяжёлое оружие.

Змей морской

Морские змеи — это огромные чудовища, способные разламывать корабли в щепки. Даже судовая артиллерия мало что может противопоставить этим ужасающим тварям.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, плавание d8.

Шаг: — ; **защита:** 6; **стойкость:** 19.

Черты: стремительный.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Водный:** шаг 12, см. стр. 9.
- **Дробление:** морской змей опутывает своим длинным телом корабль (или крупное морское существо). Жертвы получают урон, равный его силе, каждый раунд, пока поддерживается захват. Морской змей может дробить корабли и кусать в один и тот же раунд без штрафа за несколько действий.
- **Зубы:** сила+d8. Длинная шея морского змея позволяет ему совершать атаку с дальностью 2.
- **Размер +12, гигантский:** см. стр. 12. Морские змеи достигают в длину более 45 м.

Змея

В Рассилоне обитает около 20 видов змей. Всего 5 из них не являются безобидными, но не каждый может с первого взгляда понять, опасна ли змея, и поэтому рискует получить болезненный укус, если спровоцирует её.

Гадюка радужная

Радужная гадюка получила своё названия за блестящую чешую. Эта змея может больно укусить, но радужная гадюка не такая быстрая, как её дальний родственник — гадюка обыкновенная. Чтобы компенсировать этот недостаток, змея научилась использовать свою расцветку себе на пользу.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 3.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Гипноз:** совершив действие, змея может начать извиваться и перекручиваться, завораживая жертву. Змея выбирает одну цель в пределах 6 клеток, которая должна пройти проверку характера. В случае провала жертва оказывается загипнотизирована и впадает в шок. Она не может предпринимать никаких действий, и её защита падает до 2. Чтобы выйти из этого состояния, жертва должна выйти из шока обычным образом.
- **Зубы:** сила.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Длина большинства ядовитых змей 1–2 м, при этом толщина их тела не превышает нескольких сантиметров.

Гадюка травяная

В Землях Очага водится множество змей, способных укусить, но только травяные гадюки ядовиты. Впрочем, их яд вряд ли убьет взрослого человека.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d12, драка d4, маскировка d10.

Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 2.

Черты: стремительный.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Зубы:** сила.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Длина большинства ядовитых змей 1–2 м, при этом толщина их тела не превышает нескольких сантиметров.
- **Яд:** змеи такого размера не способны нанести серьёзные ранения, но могут ввести смертоносный яд. Укушенное гадюкой существо, даже если оно не было введено в шок или ранено, должно пройти проверку выносливости.

В случае успеха область вокруг укуса опухает и немеет. Жертва получает один уровень усталости, пока не будет излечена (см. правила по яду в «Дневнике авантюриста»). В случае провала жертва получает два уровня усталости.

Змея водяная

Водяные змеи очень агрессивные. Они бесстрашно нападают на добычу, которая может превышать их размер в несколько раз. Покрытые зелёной и коричневой чешуей рептилии укрываются в подлеске, поджидая, пока мимо пройдёт кто-нибудь съедобный, после чего внезапно атакуют. Яд этих змей редко убивает мгновенно, но как правило, он весьма смертелен.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d8, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 3.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Зубы:** сила.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Длина большинства ядовитых змей 1–2 м, при этом толщина их тела не превышает нескольких сантиметров.
- **Яд (–1):** под действием яда водяной змеи тело жертвы начинает быстро раздуваться. Укушенное существо, даже если оно не было введено в шок или ранено, должно совершить проверку выносливости (–1). В случае провала тело жертвы распухает, её шаг уменьшается на 1, а значение бега уменьшается на 1 ступень. Если последнее падает ниже d4, жертва не может больше бегать. Проверка выносливости должна повторяться в начале каждого раунда, и каждый последующий провал продолжает уменьшать шаг. Когда шаг станет равен нулю, растянувшаяся кожа существа разрывается, от чего оно получает 2d10 урона. На этом действие яда заканчивается, и на следующий раунд значения шага и бега полностью восстанавливаются.

Змея инеистая

Инеистые змеи размножаются в холодных условиях. Их яд буквально замораживает жертв изнутри, хотя и редко убивает быстро. Как правило, жертвы умирают долго и мучительно.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d4.
- **Размер –1:** инеистые змеи в длину более м, а в толщину около 15 см.
- **Яд (–1):** укушенное змеёй существо, даже если оно не было введено в шок или ранено, должно каждый час проходить проверку выносливости, при провале получая ранение. Обладающие устойчивостью к холоду получают +2 к проверкам выносливости. Из травяных снадобий помочь может только принятое внутрь согревающее средство. Одна доза позволяет сразу пройти проверку выносливости. В случае успеха яд нейтрализован. Более одной проверки в час совершать нельзя.

Змея склизкая

Склизкая змея, обитающая в Великой топи, является единственной разновидностью удавов в Рассилоне. Эта змея покрыта толстым слоем вязкой, липкой слизи, которая мешает жертвам освободиться. Когда добыча погибает, змея выделяет ещё один слой слизи, который позволяет ей свободно скользить вдоль тела жертвы, чтобы начать трапезу.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Зубы:** сила.
- **Удав:** в случае подъёма при атаке склизкая змея заключает противника в свои кольца, в этом и последующих раундах нанося ему сила+d6

урона. Жертва может пытаться вырваться в свой ход, для чего ей потребуется пройти встречную проверку силы с подъёмом, совершив действие. Из-за слизи, покрывающей тело змеи, жертва получает штраф –2 к этой проверке.

Избранник Трима

Прислужники Трима, доказавшие свою преданность, могут быть повышены до статуса избранника. Избранники являются «людьми-драконами» — человекоподобными инеистыми драконами с блестящей белой чешуёй, крыльями и способностью изрыгать холодное пламя. Приведённые ниже параметры соответствуют избранникам-людям.

Воин

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d12, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 11; **стойкость:** 9 (2).

Черты: блок+, боевая закалка, боевая ярость+, командный голос, стальные нервы+, уклонение+, хладнокровие.

Снаряжение: длинный меч *(сила+d8)*, средний щит из чешуи инеистого дракона *(защита +1, см. ниже)*.

Добыча: ценная.

Особенности:

- **Броня +2:** чешуя.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Полёт:** шаг 8, см. стр. 12.
- **Сгусток (холодное пламя):** избранники могут изрыгать сгустки холодного пламени. Эта атака действует как сила стрела, но для прицеливания используется навык

Избранники Трима из других народов

Не все избранники Трима — люди. Ледяные великаны, орки, падшие эльфы тайги и даже гоблины могут заслужить этот статус. Чтобы создать избранника, относящегося к нужному вам народу, просто измените набор параметров на свойственный его представителям, следуя указаниям ниже.

Значения *характеристик* могут быть повышены лишь до d12, за исключением *силы*, максимальное значение которой не ограничено. Из навыков порог d12 могут превышать только *вера* и *драка* (их максимум — d12+2).

Увеличьте *характер* и *выносливость* воина на одну ступень, а *силу* — на две. Увеличьте значения навыков *драки* и *запугивания* на две ступени. Добавьте черты, снаряжение и особенности из шаблона *избранника Трима*.

Чтобы стать верховным жрецом, существо должно обладать *мистическим даром (чудеса)*. Увеличьте его *смекалку* на одну ступень, а *характер* — на две. Увеличьте значения навыков *веры* и *запугивания* на две ступени. Добавьте черты, снаряжение и особенности из шаблона избранника. Добавьте любые заклинания из списка верховного жреца, которые существо ещё не знает.

Общие замечания

Существо сохраняет свой *размер* и все особенности, кроме описанных ниже.

Если у существа уже есть *устойчивость (холод)* или *уязвимость (огонь)*, замените их на *невосприимчивость (холод)* и *уязвимость+ (огонь)*. Существа с *устойчивостью* или *невосприимчивостью* к *огню* или *жару* не могут стать *избранниками Трима*.

Модификаторы черт, которые существо получает, становясь избранником, не складываются и не улучшают уже имеющиеся у него черты. Например, если у жреца уже есть *блок*, он не получит *блок+*.

Существо, у которого есть собственная *естественная броня*, добавляет +1 к значению *брони*. Если же её у него нет, он получает +2 к *броне* от особенности.

Существо, у которого уже есть *зубы* или *когти*, сохраняет значение их урона.

Существо с особенностью *полёт* получает *шаг* в воздухе 8 или сохраняет свой, в зависимости от того, какое значение выше.

стрельбы. Способность является естественной, а не магической.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.
- **Щит из драконьей чешуи:** даёт +5 к броне против дистанционных атак холодом, холодным пламенем и льдом, так же как и против дыхания инеистого дракона. Даёт +2 к броне против всех других дистанционных атак. Эти щиты являются легендарными реликвиями.

Верховный жрец

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12, сила d8, выносливость d8.
Навыки: вера d12, внимание d8, драка d8, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2).
Черты: блок, боевая закалка, боевая ярость, воин тьмы, командный голос, мистический дар (чудеса), последователь Трима, прирожденный лидер, уклонение, хладнокровие+.
Силы: доспех *(ледяная кожа)*, стена *(ледяная стена)*, взрыв *(холодное пламя)*, защитник веры, обнаружить/скрыть, рассеивание, путы *(замораживает врагов)*, упадок сил *(из жертвы вытягивается тепло)*, сокрушение *(оружие объято холодным пламенем)*, управление погодой *(метель)*, оглушение *(рык дракона)*, голос ветра *(ужасающий вой)*.
Снаряжение: длинный меч *(сила+d8)*
Добыча: ценная.
Особенности:
- **Броня +2:** чешуя.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Полёт:** шаг 8, см. стр. 12.
- **Сгусток (холодное пламя):** избранники могут изрыгать сгустки холодного пламени. Эта атака действует как сила стрела, но для прицеливания используется навык стрельбы. Способность является естественной, а не магической.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Йети

Раньше йети встречались только в горах рядом с Ледяным пеклом, но сейчас их можно найти и на высоких пиках Ледяной гряды. Йети агрессивны и рьяно защищают свою территорию. Они погубили многих исследователей. Обычно эти существа живут небольшими семьями, насчитывающими не более 10 членов.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+1, выносливость d10.
Навыки: внимание d8, лазанье d8, драка d8, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (1).
Черты: боевая ярость.
Добыча: скудная, в логове.
Особенности:
- **Броня +1:** густой мех.
- **Когти:** сила+d6.
- **Мимикрия:** йети добавляют +4 к маскировке в заснеженной местности из-за их белого меха.
- **Размер +1:** йети выше людей.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.

Кабан

Дикие свиньи — не очень крупные всеядные звери, населяющие большинство лесов Земель Очага и Нижних Земель зимы. Кабаны живут поодиночке, а свиноматки и поросята могут составлять группы численностью до 20 особей. Каждая подобная группа называется стадом. Бивни есть только у самцов, однако все животные способны больно кусаться. Знать и браконьеры охотятся на них ради мяса, в то время как фермеры часто убивают этих зверей из-за их прожорливости: кабаны едят всё подряд, включая новорожденных ягнят.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d10.
Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Берсерк:** кабан обладает чертой берсерк, но, оказавшись в шоке, впадает в ярость автоматически.
- **Бивни/зубы:** сила+d4.
- **Разбег:** только самец кабана, см. стр. 12.

Кабан инеистый

Несмотря на своё название, инеистые кабаны, на самом деле, живут в Нижних Землях зимы и родственны диким кабанам. Такое название эти звери получили за светло-серый оттенок своей шерсти.

У них есть четыре острых бивня, которые они используют, чтобы выкапывать корни и клубни из мёрзлой почвы. Несмотря на то, что их зубы преимущественно плоские, челюсти инеистых кабанов способны перемалывать толстые клубни. Кабаны покрыты шерстью, которая встаёт дыбом, если животные напугано, что визуально увеличивает их размер.

На инеистых кабанов охотятся из-за их невероятно вкусного мяса. Несмотря на то, что эти животные травоядны, они очень агрессивны, и их легко спровоцировать. Бивни кабанов с легкостью вспарывают плоть и ломают кости.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Берсерк:** кабан обладает чертой берсерк, но, оказавшись в шоке, впадает в ярость автоматически.
- **Бивни:** сила+d6, ББ 1.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Разбег:** см. стр. 12.
- **Размер +1:** инеистый кабан достигает 1,5 м в холке, и при этом он почти так же широк в плечах.

Карга

Карги — это дальние родственники огров. Они бывают исключительно женского пола и, вопреки своему названию, могут выглядеть как прекрасные юные девушки или как высохшие уродливые старухи. Карги не обладают возможностью менять свой облик, не считая способностей на мгновение принимать более ужасную внешность с помощью магии. Похоже, это умение никак не связано с их возрастом. Многие карги заявляют, что живут уже столетия, но при этом выглядят как женщины немногим старше 20. Они питают слабость к человечине, отдавая предпочтение сладкой и нежной плоти детей. Анари называют их «хагтесс», что значит «ведьма». Саксы используют слово «сейткона» — старый термин, обозначающий женщину, практикующую магию.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, знание (магия) d6, колдовство d10, провокация d8, убеждение d12.

Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +2/–2.

Силы: доспех *(железная кожа)*, кукла *(убедительные слова)*, ночные кошмары *(ужасные сны про удушье)*, проворство *(сверхчеловеческие рефлексы)*, ужас *(жуткий облик)*, управление погодой, усилить/ослабить параметр *(благословение/проклятье)*.

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Когти:** сила+d6.

Кит

Кит инеистый

Инеистые киты также известны как ледяные киты или белые киты. В большинстве случаев это свирепые охотники. Инеистые киты сражаются тем же способом, каким кормятся — они замораживают воду вокруг себя, а затем разбивают лёд и заглатывают свою оглушённую жертву.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+6, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, плавание d8.
Шаг: — ; **защита:** 5; **стойкость:** 15.
Добыча: скудная, если выпотрошить.
Особенности:
- **Зубы:** сила+d6.
- **Ледяной взрыв:** раз в 4 раунда кит может выпустить струю ледяного воздуха из своего дыхала. Она замораживает воду в пределах большого шаблона на следующий час. Тот, кто оказался в пределах шаблона, получает 4d6 урона и застревает во льду. Чтобы вырваться из ледяного плена, нужна минимальная сила d12+2, а также успешная проверка силы (–12). Персонаж также может попытаться выбраться, раскалывая лёд 2d6 минут, но он должен проходить проверку усталости каждую минуту. Корабли, застрявшие во льду, смогут высвободиться через 2d6 часов.
- **Полуводный:** 10 минут, шаг 8, см. стр. 12.
- **Размер +8, огромный:** см. стр. 12. Инеистые киты могут достигать 18 м в длину.

Кит-убийца (косатка)

Киты-убийцы получили своё прозвание по ошибке. Да, они убивают тюленей и пингвинов, но нет ни одного достоверного случая нападения косатки на человека. Конечно, так может быть просто потому, что они не оставляют свидетелей или выживших.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d10.
Навыки: внимание d12, драка d10, плавание d10.
Шаг: — ; **защита:** 7; **стойкость:** 12.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Зубы:** сила+d6.
- **Полуводный:** 10 минут, шаг 10, см. стр. 12.
- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Косатки могут достигать 9 м в длину.

Кошка охотничья

В то время как большинство цивилизованных народов использует собак для охоты на крупную дичь типа оленей, кошек держат в основном для охоты на кроликов. Поскольку эти хищники хорошо плавают, их иногда используют для ловли лосося и форели. Будучи родственниками диких кошек, эти животные являются умелыми и бесшумными охотниками.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, выслеживание d6, драка d8, запугивание d6, лазанье d10, маскировка d10, плавание d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 4.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Мимикрия:** охотничьи кошки всегда имеют пёстрый окрас. В подходящей местности они получают дикий кубик d6 при проверках маскировки, чтобы остаться незамеченными.
- **Когти:** сила+d4.
- **Размер –1:** охотничьи кошки чуть меньше собаки.

Кошка дикая

Ирбис

Ирбисы — это хищные кошки, являющиеся естественными обитателями холодных регионов. Их бело-серый окрас хорошо сливается со снегом, делая этих животных превосходными засадными охотниками.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Черты: боевая ярость+, снегоход.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мимикрия:** ирбис получает +4 к маскировке в заснеженной местности.
- **Яростный наскок:** см. стр. 15.

Пума

Пумы — это крупные дикие кошки, обитающие в холмистой местности и на нижних склонах гор.

Обычно эти животные опасаются людей, но известно много случаев, когда они нападали на одиноких и ослабленных путников.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Черты: боевая ярость+.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Житель гор:** см. стр. 9.
- **Размер +1:** самцы пум могут весить более 130 кг.
- **Яростный наскок:** см. стр. 15.

Тигр саблезубый

Саблезубые тигры населяют низинные морозные пустоши. Пара их больших клыков может рвать броню и ломать кости так же легко, как обычную плоть.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: выслеживание d6, драка d8, запугивание d8, лазанье d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Черты: боевая ярость+.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d10, ББ 1.
- **Когти:** сила+d6.
- **Размер +3:** саблезубый тигр весит более 350 кг.
- **Яростный наскок:** см. стр. 15.

Кукловод

Кукловоды — мастера манипуляций, служащие таинственным Кукольникам, которые существуют, чтобы сеять войны, голод, смуту и боль, хотя и неизвестно, зачем они это делают.

Все кукловоды — умелые псионики — маги, способные влиять на окружающий мир, используя только силу своего разума. У каждого кукловода есть псионическая схема, внедрённая в кожу на затылке и шее. Это подарок от их тёмных господ.

ПСИОНИКА

Псионика в мире Hellfrost работает точно так, как описано в «Дневнике авантюриста». Если вы хотите создать уникального кукловода, ему могут быть доступны силы из приведённого ниже списка.

Силы: голос ветра, друг зверей, защита от окружающей среды, зоркость, имитатор, исцеление, кукла, невосприимчивость к оружию, невосприимчивость к стихии, обаяние, обнаружить/скрыть, оглушение, поддержка, полиглот, поток, правда о враге, предвидение, проворство, прыжок, сокрушение, стрела, телекинез, ужас, упадок сил, усилить/ослабить параметр, ускорение, чтение мыслей (см. ниже), щит, ясновидение.

Чтение мыслей

Ранг: закаленный

Дистанция: смекалка×2

Длительность: концентрация

Аспекты: концентрация, разговор

Возможно, чтение мыслей — наиболее коварная сила, которой владеют псионики.

В случае успеха при проверке *псионики* персонаж может прочитать поверхностные мысли одной цели в пределах *дистанции*. Чтобы проникнуть глубже, он должен объявить об этом до того, как совершит проверку *сверхъестественного навыка*. Глубокое чтение мыслей требует встречной проверки навыка *псионики* против *характера* жертвы.

Ведущий должен решить, какая информация была получена на основании результата проверки *псионики*. Обычно успех позволяет открыть обыденную информацию, такую как имя любимого человека. Секретная информация требует как минимум одного подъёма или даже двух, если это важная тайна.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d8, внимание d8, драка d6, запугивание d8, знание (любые два) d10, псионика d10, расследование d8, стрельба d6, убеждение d12, уличное чутьё d10.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +2.
Изъяны: преданность (кукольникам).
Черты: боевая закалка, защита от сверхъестественного, мистический дар (псионика, см. врезку на стр. 144), полезные связи (минимум три), харизматичный, хладнокровие.
Силы: голос ветра (*телепатия*), кукла (*психическое доминирование*), обаяние (*эмпатия*), полиглот (*поверхностное чтение мыслей*), правда о враге (*сканирование мозга*), смятение (*случайный нервный импульс*), стрела (*повреждение мозга*), телекинез (*сила мысли*), ужас (*галлюцинации*), усилить/ослабить параметр (*усилие воли*), чтение мыслей (*экстрасенсорное восприятие*).
Снаряжение: различается, но включает элегантную одежду.
Добыча: ценная.
Особенности:
- **Псионическая схема:** псионическая схема кукловода позволяет ему использовать d10 в качестве дикого кубика для проверок псионики.
- **Слабость (схема):** прицельный выстрел в голову имеет шанс 50% повредить псионическую схему (чтобы гарантированно попасть в неё, нужен прицельный выстрел в маленькую цель). Кукловод теряет предоставляемое ею преимущество (дикий кубик d10), а значение его навыка псионики падает до d6. Также он теряет черты боевая закалка, защита от сверхъестественного и хладнокровие. Только Кукольник может починить псионическую схему. Считайте, что это происходит автоматически через d6 недель.

Лошадь

Лошади используются в разных культурах не очень широко. В то время, как на них ездят дворяне и другие состоятельные личности, только анари полагаются на коней в битве. Воины сакцов и туоми прибывают к месту битвы верхом, после чего спешиваются для боя.

Конь боевой

Боевые кони — это крупные животные, натренированные для битв. Их обучают сражаться с помощью копыт, как передних, так и задних. В бою кони атакуют в каждом раунде, когда всадник не использует уловки или другие манёвры.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+2, выносливость боя d10.
Навыки: внимание d6, драка d8.
Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 10.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Копыта:** сила+d4.
- **Размер +3:** боевые кони — это крупные животные, которых ценят за их силу и размер.

Конь волшебный

Волшебные кони несколько меньше обычных верховых лошадей, но значительно быстрее их и могут скакать по пересечённой местности как по ровной дороге. Феи никогда не продают этих животных, и любой кроме них, кто ездит на такой лошади, или забрал её силой, или украл.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d10 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d10.
Навыки: внимание d8, драка d4.
Шаг: 10 (d12); **защита:** 4; **стойкость:** 9.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Копыта:** сила+d6.
- **Размер +2:** волшебный конь весит около 300 кг.
- **Связь с наездником:** феи получают +2 к проверкам верховой езды на волшебном коне.

Лошадь верховая

Верховые лошади — это средних размеров животные, хорошо сочетающие скорость и грузоподъёмность.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d4.

Шаг: 10 (d10); **защита:** 4; **стойкость:** 8.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Копыта:** сила.
- **Размер +2:** верховая лошадь весит около 400 кг.

Мамонт

Мамонты — крупные слоны с длинными закрученными бивнями и толстым шерстяным покровом. Их можно встретить только в холодной местности, но в отличии от инеистых мамонтов, обычные не приспособлены к жизни в Ледяном пекле.

Мамонт инеистый

Инеистые мамонты мельче обычных, а их дыхание может превратить человека в груду льда.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d10.
Навыки: драка d6, внимание d4.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 14 (2).
Добыча: нет.
Особенности:
- **Бивни:** сила+d6.
- **Броня +2:** толстая шкура и мех.
- **Дыхание (холод):** 2d8, см. стр. 9.
- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Инеистые мамонты весят более 1800 кг.
- **Растаптывание:** сила + размер — размер жертвы. Эта атака возможна только на бегу. Все персонажи, оказавшиеся на прямой линии движения, должны пройти встречную проверку ловкости против драки мамонта, чтобы попытаться избежать урона.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.

Мамонт карликовый

Карликовые мамонты — самые маленькие представители семейства. Их можно выдрессировать, чтобы использовать в качестве ездовых или вьючных животных, но воспитание надо начинать с юного возраста, так как эти существа весьма упрямы. Многие рыцари Очага, отважившиеся на путешествия в северные земли, приспособились к езде верхом на карликовых мамонтах. В некоторых северных регионах эти животные заменили не только лошадей, но и мулов. Их также запрягают в сани и плуги (когда позволяет погода).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 12 (2).

Черты: горячая кровь, круговой удар.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бивни:** сила+d6.
- **Броня +2:** толстая шкура и мех.
- **Размер +3:** карликовые мамонты достигают 1,8 м в холке и крепко сложены.
- **Растаптывание:** сила + размер — размер цели. Эта атака возможна только на бегу. Все персонажи, оказавшиеся на прямой линии движения, должны пройти встречную проверку ловкости против драки мамонта, чтобы попытаться избежать урона.

Мамонт шерстистый

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: внимание d4, драка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 17 (2).

Черты: горячая кровь, круговой удар+.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бивни:** сила+d6.
- **Броня +2:** толстая шкура и мех.
- **Размер +7, крупный:** см. стр. 12. Мамонты крупнее самцов слонов.
- **Растаптывание:** сила + размер — размер цели. Эта атака возможна только на бегу. Все персонажи, оказавшиеся на прямой линии бега, должны пройти встречную проверку ловкости против драки мамонта, чтобы попытаться избежать урона.

Мантикора

У мантикоры тело льва, а голова отдалённо напоминает человеческую. В её пасти расположены три ряда бритвенно-острых зубов, а хвост увенчан шипастым шаром. Мантикоры — свирепые хищники, пожирающие своих жертв целиком, включая большую часть снаряжения. К счастью для охотников за сокровищами, не всё из этого легко переварить. Мантикоры являются разумными существами и умеют разговаривать.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, выслеживание d6, драка d8, запугивание d8, лазанье d8, маскировка d8, стрельба d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Черты: боевая ярость+.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Оборонительный залп:** вместо того, чтобы выпустить шипы в одну цель, мантикора может сделать круговой залп. Она совершает проверку стрельбы по всем целям в пределах большого шаблона с центром на мантикоре. Жертвы получают 2d8 урона. Мантикора не может совершать других действий в этом раунде, включая передвижение. Эту особенность можно использовать только один раз в день, поскольку она расходует весь запас шипов в хвосте. Для использования этой особенности в хвосте должно оставаться шипов ещё минимум на 3 выстрела.
- **Размер +2:** мантикоры весят около 300 кг.
- **Хвостовые шипы:** дистанция: 4/8/16, урон: 2d6. Каждый раунд чудовище может выстрелить шипами в одну цель, но только не в ту, которую атакует когтями или зубами. Мантикора может совершать всего 10 выстрелов в день.

Медведь

Медведь белый

Белые медведи принадлежат к числу самых крупных представителей семейства медвежьих. Они территориальны, у них широкие лапы для ходьбы по снегу и льду, а ещё они могут нырять за едой, ведь ледяная вода почти не причиняет им неудобств. По сравнению с другими медведями, белые куда чаще охотятся на представителей разумных народов и даже выработали для этого специальные тактики.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+5, выносливость d12.
Навыки: внимание d6, выслеживание d8, драка d8, маскировка d8, плавание d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12 (1).
Черты: снегоход.
Добыча: скудная, в логове.
Особенности:

- **Броня +1:** толстый мех и жир.
- **Когти:** сила+d6.
- **Медвежья хватка:** см. стр. 10. Медведь получает +2 к атаке, пока удерживает цель.
- **Полуводный:** 5 минут, см. стр. 12.
- **Размер +3:** рост этих существ может достигать 2,7 м, а вес превышает 550 кг.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.

Медведь бурый

К этой категории относятся гризли и бурые медведи.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+3, выносливость d12.
Навыки: внимание d8, драка d8, плавание d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 10.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Когти:** сила+d6.
- **Медвежья хватка:** см. стр. 10.
- **Размер +2:** рост этих существ может достигать 2,5 м, а вес — 500 кг.

Медведь пещерный

Пещерные медведи являются представителями мегафауны Земель Очага. Они на треть массивнее обычных медведей, но тоже всеядны — охотятся на мелких животных и питаются ягодами. Однако если кто-нибудь покусится на их территорию, пещерные медведи станут защищать её даже от более крупных существ, чем они сами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+6, выносливость d12.
Навыки: внимание d8, драка d8, плавание d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 12.
Добыча: нет.
Особенности:

- **Когти:** сила+d6.
- **Медвежья хватка:** см. стр. 10. Медведь получает +2 к атаке, пока удерживает цель.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Рост этих существ может достигать 3,5 м, а вес превышает тонну.

Медведь саблезубый

Саблезубые медведи населяют более холодные регионы. У них много общего с белыми медведями, за исключением огромных клыков, которыми они разрывают толстые шкуры своих жертв.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12.
Навыки: внимание d8, выслеживание d6, драка d8, плавание d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 11 (2).
Черты: боевая ярость+, снегоход.
Добыча: скудная, в логове.
Особенности:

- **Броня +1:** толстый мех и жир.
- **Зубы:** сила+d10.
- **Когти:** сила+d8.
- **Медвежья хватка:** см. стр. 10. Медведь получает +2 к атаке, пока удерживает цель.

- **Размер +2:** рост этих существ может достигать 2,4 м, а вес превышает 450 кг.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.

Металлосборщик

Впервые о металлосборщиках стало известно 65 лет назад, когда шахтёры ледяных гномов обнаружили глубокую искусственную шахту неизвестного происхождения. Спустя десять лет крепость Карад Ношрэк превратилась в гробницу. Гномы, живущие рядом, снарядили армию, чтобы отвоевать город, но позже их скелеты без единого металлического предмета снаряжения были обнаружены рядом с крепостью. С тех пор металлосборщики (как их прозвали после обнаружения того, что осталось от армии гномов) совершают беспорядочные набеги на близлежащие поселения. Странные твари из металла проявляют к сбору любых найденных металлических вещей больше интереса, чем к бессмысленной резне.

Есть свидетельства, что металлосборщики уносят весь металл, который они добывают, в Карад Ношрэк, но зачем — никто не знает. Многочисленные попытки проникнуть в бывшую крепость гномов закончились провалом.

Металлосборщики обычно выглядят как большие жуки. Из их спин торчат по четыре конечности, каждая — с огромным бурильным инструментом. Их панцири из металла и постоянный тикающий звук, который они издают, наводит на мысль, что эти существа — не живые. К несчастью, их изучение крайне затруднено, так как получив значительный урон, металлосборщики взрываются, оставляя после себя лишь расплавленную массу раскалённого металла.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: выслеживание d6, драка d8, запугивание d8, лазанье d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (3).

Черты: боевая ярость+, защита от сверхъестественного.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +3:** металлический панцирь.
- **Взрыв:** когда металлосборщик оказывается при смерти, он взрывается, нанося 3d6 урона всем в радиусе среднего шаблона. Ядро металлосборщика сплавляется в твёрдый шлаковый шар.
- **Инструменты:** сила+d6, ББ 4. У металлосборщиков четыре руки, оканчивающиеся различными огромными бурами, пилами, кирками и лопатами. Инструменты считаются тяжёлым оружием.
- **Механизм/голем:** см. стр. 10.
- **Невосприимчивость (кислота, электричество):** см. стр. 10.
- **Слабость (отсутствие металла):** металлосборщики не считают угрозой врагов, на которых нет ни крупицы металла, даже если последние их атакуют.
- **Чувство металла:** металлосборщики могут обнаружить металл в радиусе 48 клеток, независимо от того, насколько хорошо он спрятан. Чудовище направляется прямо к ближайшему источнику металла, собирает его и помещает внутрь своей оболочки. Металл, перемещаемый живой целью, будет собран после убийства его носителя.

Молотила

Молотилы — дальние родственники великанов. Это неповоротливые сгорбленные громилы, чьи тела покрыты короткими и жёсткими как проволока волосами. Их руки заканчиваются не кистя-

ми, а большими утолщениями из кости и хрящей, с помощью которых они «отбивают» еду.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d12+2, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9

Черты: круговой удар+.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Размер +3:** рост молотилы — 2,5 м, а вес — более 350 кг.
- **Рука-молот:** сила+d8, ББ 2 против жесткой брони (включая стойкость объектов).

Мотыльки ледяные, рой

Ледяные мотыльки выглядят как снежный вихрь, но каждая «снежинка» — это мотылёк. Они порхают вокруг жертвы и вгрызаются в её кожу в поисках тепла. Умершие жертвы становятся носителями — мертвецами, приводимыми в движение роем.

Носители пригодны для роя весьма непродолжительное время. Обычно температура жертвы опускается примерно на 0,5°C в день, вплоть до 20°C (как правило, это происходит через 28 дней). Когда наступает этот момент, рой вынужден или покинуть тело носителя в поисках нового, если таковой найдётся поблизости, или впасть в спячку, поджидая, пока рядом не появится подходящее теплокровное существо.

Рой ледяных мотыльков занимает *средний шаблон*.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8.

Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Безмозглость:** см. стр. 8.
- **Потребность в носителе:** чтобы выжить, ледяным мотылькам нужен носитель. Каждый раунд вне тела носителя рой должен проходить проверку выносливости и в случае провала получать уровень усталости.
- **Разделение:** рой ледяных мотыльков достаточно высоко организован для того, чтобы разделиться на два поменьше (малый шаблон), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. Стойкость каждого роя сокращается на 2 (до 5 у каждого).
- **Рой/стая:** СШ, см. стр. 14. Урон 2d4. Убитый роем персонаж становится носителем ледяных мотыльков (см. ниже).
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Носитель ледяных мотыльков

Носители ледяных мотыльков мертвы, но не являются нежитью. Они могут ходить и неуклюже использовать оружие, поскольку их конечности приводятся в движение роем, скрывающимся в их раздутых животах. Они лишь частично осознают происходящее вокруг и неспособны говорить. Чем дольше тело является носителем, тем более разложившимся оно выглядит, так что его легко перепутать с зомби.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Снаряжение: всё, чем он владел при жизни.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Носитель:** когда носитель гибнет, рой ледяных мотыльков немедленно вырывается наружу. Поместите средний шаблон с центром на бывшем носителе, чтобы обозначить рой.

Мул

Мулы являются гибридами ослов и лошадей и обычно используются в качестве тягловых животных. Хотя мулы и не такие быстрые, как лошади, они идеально подходят для перевозки тяжёлых грузов по холмистой местности.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d4.

Шаг: 6 (d8); **защита:** 2; **стойкость:** 8.

Добыча: нет.

Особенности:
- **Копыта:** сила.
- **Размер +2:** мулы — коренастые существа весом до 450 кг.
- **Упрямство:** мулы — крайне упрямые существа. На проверки верховой езды для управления ими налагается штраф –1.

Муравьи пьянящие, колония

Пьянящие муравьи напоминают обыкновенных древесных, однако их укусы вызывают у жертвы состояние опьянения как от большой порции алкоголя.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.
Навыки: внимание d6.
Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Безмозглость:** см. стр. 8.
- **Разделение:** некоторые рои достаточно высоко организованы для того, чтобы разделиться на два поменьше (малый шаблон), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. Стойкость каждого роя сокращается на 2 (до 5).
- **Рой/стая:** СШ, см. стр. 14. Урон 2d4, несмертельный.

Носорог шерстистый

Шерстистый носорог покрыт густым мехом, а на его голове растет увесистый рог, который может достигать 1,5 м в длину. Несмотря на то, что носороги травоядные животные, они могут быть крайне агрессивны.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d12+5, выносливость d10.
Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d10, маскировка d6.
Шаг: 6 (d8); **защита:** 5; **стойкость:** 13 (2).
Добыча: нет.
Особенности:
- **Броня+2:** густой мех.
- **Разбег:** см. стр. 12.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Шерстистые носороги могут весить до 3 т и достигать 4,5 м в длину.
- **Рог:** сила+d6.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.

Эласмотерий

Эласмотерии состоят в родстве с шерстистыми носорогами, но значительно превосходят их размерами и агрессивностью. У этих тварей плохое зрение, но при их весе это скорее проблема всадников, на которых чудовища бросаются, приняв за своих сородичей и конкурентов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d12+7, выносливость d10.
Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d10, маскировка d6.
Шаг: 8 (d8); **защита:** 6; **стойкость:** 16 (2).
Добыча: нет.
Особенности:
- **Броня +2:** толстая шкура.
- **Разбег:** см. стр. 12.
- **Размер +7, крупный:** см. стр. 12. Эласмотерии могут весить до 5 т и достигать 6 м в длину.
- **Рог:** сила+d10.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.

Ночной охотник

Ночные охотники — это злые порождения искажённых теней, питающиеся человеческими душами. Они охотники-одиночки, появляющиеся с наступлением сумерек и следующие за путниками, ожидая, пока те разобьют лагерь на ночь.

Эти теневые убийцы очень терпеливы. Когда ночной охотник выбирает себе добычу, он скрывается от глаз в темноте и ждет, пока большинство путников заснёт. Только после этого он начинает свою коварную атаку, используя мимикрию и иллюзии, чтобы выманить выбранного противника. Жертва ночного охотника скорее всего увидит промелькнувший свет во мраке или услышит откуда-то плач ребенка, или пронзительный

крик где-то вдалеке — в общем что-то, что заставит нервничать часового. Целью охотника является выманить его одного, желательно, чтобы тот даже не разбудил своих товарищей, уходя.

Если у ночного охотника получается это сделать, то он отводит беднягу как можно дальше от безопасного места, пока тот не окажется совсем один, а затем атакует с помощью своих разрывающих душу когтей. После убийства жертвы охотник жадно пирует его отделившейся от тела душой.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d10, провокация d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8.
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Когти:** сила+d10, игнорирует броню. Ночной охотник может атаковать телесных созданий.
- **Пугающее касание:** совершив атаку касанием (+2 к драке), ночной охотник может наслать на жертву ужасающие видения. В случае успеха у охотника жертва должна пройти проверку храбрости (–2) и при провале обратиться к таблице страха.
- **Слабость (свет):** ночные охотники — теневые существа, они получают 2d6 урона, если их поразить ярким светом (проверка драки (+2), чтобы коснуться факелом, фонарем и т. п.).
- **Темновидение:** см. стр. 14.
- **Хождение по теням:** ночные охотники могут перемещаться из одной зоны темноты в другую в пределах видимости. На это тратится весь шаг существа, независимо от пройденной дистанции.

Олень

Приведённые ниже параметры подходят непосредственно оленям, а также лосям, северным оленям и прочим крупным представителям семейства оленевых. Как и большинство стадных травоядных, они становятся агрессивными только, когда напуганы и не могут спастись бегством. У многих представителей этого семейства есть рога.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6.

Шаг: 12 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Черты: бдительность.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Копыта/рога:** сила+d4.
- **Размер +1:** олень может весить более 270 кг.

Олень большерогий

Большерогие олени обладают впечатляющими размерами, а их разветвлённые рога простираются на несколько метров в стороны. Эти животные обычно встречаются в Нижних Землях зимы, где представители большинства народов охотятся на них ради мяса.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 11.

Черты: бдительность, горячая кровь.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Поднять на рога:** в случае подъёма при атаке олень насаживает противника на рога. В следующем раунде, если жертва провалит встречную проверку силы, чтобы освободиться, зверь наносит противнику 2d6 урона (игнорируя броню), яростно тряхнув головой из стороны в сторону, и откидывает его на расстояние d4 клетки. Эта особенность работает только против существ размером +1 или меньше.
- **Разбег:** см. стр. 12.
- **Размер +3:** большерогие олени достигают 2,5 м в высоту и столько же в длину.
- **Рога:** сила+d6.

Паук инеистый

Истории о мохнатых пауках, населяющих леса Верхних Земель зимы, правдивы. К несчастью, ареал обитания инеистых пауков не ограничивается

самыми северными пустошами. В последние годы их видели сильно южнее, вплоть до Ледяной гряды.

Эти приспособленные к холоду чудовища обитают в каменистой местности и ледяных расщелинах. Величиной они не уступают взрослому мужчине, их тело покрыто короткими белыми волосками, а жвалы способны пробить пластинчатый доспех. Инеистые пауки не плетут сети, а нападают из засады, распыляя на ничего не подозревающую жертву мгновенно замерзающую на холоде жидкость. Свою замороженную добычу пауки хранят в пещерах или больших трещинах в земле. Она находится там до тех пор, пока не наступает время пробить лёд и высосать из жертвы живительные соки.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d10, лазанье d12+2, маскировка d10, стрельба d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

Жвала: сила+d8, ББ 2.

Ледяной кокон: инеистые пауки не ядовиты. Они выпрыскивают жидкость, которая стремительно замерзает, заковывая жертву в прочный лёд. Струя имеет дистанцию 3/6/12, для распрыскивания используется навык стрельбы. При попадании жертва оказывается под эффектом силы путы, при подъёме эффект силы также считается с подъёмом. Однако выбраться из этого ледяного кокона не так просто. На проверки освобождения налагается штраф, равный штрафу на проверки выносливости за низкую температуру (см. *таблицу температуры* в «Hellfrost: Ледяное пекло», стр. 164). Каждый раунд, пока жертва остаётся скованной, она должна проходить проверку выносливости (–2 при попадании с подъёмом) и в случае провала получить уровень усталости, который снимается по правилам усталости от холода.

Мимикрия: инеистые пауки получают +4 к маскировке в заснеженной местности из-за их белого меха.

Невосприимчивость (холод): см. стр. 10.

Тепловидение: см. стр. 14.

Уязвимость+ (огонь): урон×2, см. стр. 15.

Перевёртыш

Перевёртыши или по-сакски хамхулайпа — это разумные животные, которые могут принимать форму получеловека-полуживотного или даже представать в виде человека. В отличии от привычных игрокам оборотней, перевёртыши не обязаны принимать свою истинную форму во время полнолуния. Серебро также никак не влияет на них (тем более в Рассилоне серебро никак не связано с луной). Способности перевёртышей являются наследственными и не могут быть переданы через укусы или царапины, нанесённые когтями.

В человеческом виде большинство перевёртышей имеют параметры *обывателей* (см. стр. 22), но ведущий может подобрать любой подходящий для ситуации архетип, в том числе обладающий магическими способностями. Параметры, приведённые ниже, соответствуют гибридной форме получеловека-полуживотного. Хамхулайпа могут говорить на любом известном им языке даже в форме животного и гибрида.

Вместо полных и громоздких названий, таких как «медведь-хамхулайпа», большинство местных жителей пользуются сокращёнными именами, которые звучат как «название животного-лайп». Например, волколайпы, беролайпы и т. д.

Беролайп

Медведи-хамхулайпа могут быть *бурыми*, *чёрными* (см. стр. 148) или *белыми* (см. стр. 148) в своей естественной форме в зависимости от места обитания.

Бурые и *чёрные медведи*, хотя и ведут отшельнический образ жизни, обычно готовы поговорить с представителями цивилизованных народов, прежде чем вступать в бой. Они неплохо ладят с эльфами, так как обитают в одной и той же местности, а также со многими друидами.

С другой стороны, *белые медведи*-хамхулайпа как правило весьма агрессивны по отношению к любому существу, не важно, разумное оно

или нет. По большей части это связано с недостатком ресурсов в пустошах, и, следовательно, любой нарушитель границ расценивается как потенциальный соперник.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12+6, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d12, выслеживание d8, драка d12, запугивание d10, лазанье d8, маскировка d8, плавание d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 11.

Черты: бдительность, боевая закалка, круговой удар.

Снаряжение: секира *(сила+d8)*.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Медвежья хватка:** см. стр. 10. Медведь получает +2 к атаке, пока удерживает цель.
- **Перевёртыш:** совершив действие, беролайп может принять любую доступную ему форму, пройдя проверку выносливости (+2). В случае успеха он не способен совершать других действий, включая перемещения, в этом раунде. При подъёме перевёртыш может совершать другие действия в этом раунде.
- **Размер +2:** рост этих существ может достигать 2,5 м, а вес — 500 кг.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.

Вепролайп

Естественная форма вепролайпов — *кабаны* (см. стр. 141). Они населяют леса, но, в отличии от беролайпов, являются агрессивными, грубыми и раздражительными животными, недолюбливающими даже представителей своего собственного вида (за исключением сезона спаривания).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Черты: берсерк, крепкий орешек, стальные нервы+.

Снаряжение: секира *(сила+d8)*.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Бивни:** сила+d6.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Перевёртыш:** совершив действие, вепролайп может принять любую доступную ему форму, пройдя проверку выносливости (+2). В случае успеха он не способен совершать других действий, включая перемещения, в этом раунде. При подъёме перевёртыш может совершать другие действия в этом раунде.
- **Размер +1:** рост этих существ превышает 2 м, а вес — 300 кг.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.

Волколайп

Волколайпы чрезвычайно сильны, быстры и злобны. Иногда они выступают в роли альфа-самцов в стаях обычных волков, но с такой же вероятностью их можно встретить и среди ужасных волков, с которыми волколайпы имеют схожий характер. Крайне редко эти хамхулайпа собираются в стаю, но если такое происходит, любое поселение поблизости оказывается в большой опасности.

Естественная форма волколайпов — это *обычные волки* (см. стр. 126), но примерно 25% из них являются *ужасными волками* (см. стр. 127).

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, выживание d10, выслеживание d8, драка d10, маскировка d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Черты: бдительность, боевая закалка, боевая ярость+, стремительный.

Снаряжение: длинный меч или секира *(сила+d8)*.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Вой:** волколайп может потратить весь ход на то, чтобы завыть. Любой противник, который слышит этот леденящий душу звук, должен пройти проверку характера и в случае провала оказаться в шоке.
- **Вцепиться в горло:** см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d6.

- **Перевёртыш:** совершив действие, волколайп может принять любую доступную ему форму, пройдя проверку выносливости (+2). В случае успеха он не способен совершать других действий, включая перемещения, в этом раунде. При подъёме перевёртыш может совершать другие действия в этом раунде.
- **Размер +1:** рост волколайпа около 2,5 м.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.

Крысолайп

В своей животной форме крысолайпы предстают в виде *гигантских крыс* (см. стр. 134). Большинство людей редко относятся к ним лучше, чем к их меньшим собратьям-грызунам, с которыми они живут. Кроме того, крысолайпов боятся, так как считают их разносчиками болезней. И многие из них действительно являются почитателями Вали, Повелителя грызунов. В отличии от других хамхулайпа крысы в своей гибридной форме оказываются ростом со взрослого человека.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выживание d8, выслеживание d6, драка d6, лазанье d8, маскировка d10.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Снаряжение: короткий меч *(сила+d6)*.

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Заражение:** см. стр. 9. При провале жертва получает уровень усталости, который может быть снят успешной проверкой лечения или пройдёт сам через 24 часа. Повторное заражение может лишить жертву сознания, но не стать причиной смерти.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Крысиный король:** крысолайпы имеют особую связь с обычными крысами и могут призывать их. Призыв требует действия и проверки смекалки (−2). В случае успеха d6 крысиных стай приходит из окружающей местности через d4 (город) или d6+2 (сельская местность) раундов.
- **Невосприимчивость (болезни, яды):** см. стр. 10.
- **Перевёртыш:** совершив действие, крысолайп может принять любую доступную ему форму, пройдя проверку выносливости (+2). В случае успеха он не способен совершать других действий, включая перемещения, в этом раунде. При подъёме перевёртыш может совершать другие действия в этом раунде.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.
- **Чувство направления:** крысолайпы обычно живут в канализации или трущобах. Перемещение по таким лабиринтам развило у них хорошее чувство направления. Крысолайпы никогда не теряются даже в незнакомой местности.

Пёс боевой

Этих больших злобных псов саксы используют для охоты на кабанов. У многих фермеров есть хотя бы один такой зверь, но большинство держат d4 псов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, выслеживание d8, драка d8, запугивание d6, маскировка d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Вцепиться в горло:** см. стр. 9.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Размер −1:** собаки — не очень крупные животные.

Поработитель

Время от времени случается так, что *кукловоды* (см. стр. 144) терпят неудачи. Когда это происходит, у них обычно остается лишь два выхода — убить того, кто послужил причиной провала, или поставить его на службу общему делу. Первое осуществить довольно просто, и справиться с этим может любой кукловод. Во втором случае Кукольники позволяют своим приспешникам использовать особых ручных животных.

Поработители — это маленькие паукообразные существа с человеческим глазом в центре спины. Несмотря на то, что эти твари живые, кукловоды

видят в них лишь инструменты, позволяющие получить контроль над важными личностями. Поработители вцепляются в спинной мозг разумного существа и таким образом получают возможность следить за мыслями жертвы и контролировать их.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d10, характер d12, сила d4, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, маскировка d8, псионика d12.

Шаг: 4; **защита:** 2; **стойкость:** 4.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Кукла:** закрепившись на теле жертвы, тварь получает возможность управлять ею, используя силу кукла. Поскольку поработителю не требуется сон, жертва находится под его контролем непрерывно до тех пор, пока он не принудит её нарушить принятые ею правила поведения. Если же подобное всё-таки происходит, жертве предоставляется возможность совершить проверку характера. В случае успеха она освобождается от власти поработителя на 1 час (2 при подъёме). Рабы этих чудовищ не способны самостоятельно обнаружить их присутствие и, как следствие — не имеют шансов освободиться без посторонней помощи.
- **Прикрепление:** поработитель не приспособлен для того, чтобы сражаться, и чаще всего прикрепляется к спящим. Он вонзает свои лапки в спинной мозг жертв, после чего проходит встречную проверку псионики против характера будущего раба. В случае успеха поработитель подчиняет себе существо по принципу, аналогичному действию способности кукла.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Длина поработителя — 30 см.
- **Трудноизвлекаемый:** поработитель скорее предпочтёт видеть своего пленника мёртвым, нежели вырвавшимся из-под контроля. Для удаления существа из тела жертвы требуется пройти проверку лечения (–4) или использовать заклинание великого исцеления. В случае провала поработитель из мести пытается разрушить мозг жертвы и совершает встречную проверку псионики против её характера. Если действие твари оказывается успешным, подконтрольное ей существо теряет 1 ступень значения смекалки (2 при подъёме). Жертва, чья смекалка опускается ниже d4, становится слабоумной. То же самое происходит и в случае, если поработитель получает серьёзное ранение: перед тем, как умереть, он может попытаться совершить последнюю отчаянную попытку разрушить мозг жертвы.

Рой/стая

Иногда самый маленький враг оказывается самым опасным. Это может быть рой жалящих пчёл или муравьёв, или, например, стая омерзительных крыс.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6.

Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Безмозглость:** см. стр. 8, только у насекомых.
- **Разделение:** некоторые стаи достаточно высоко организованы для того, чтобы разделиться на две поменьше (малый шаблон), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. Стойкость этих стай сокращается на 2 (до 5 у каждой), и они считаются статистами.
- **Рой/стая:** СШ, см. стр. 157. Урон 2d4.

Саламандра ледяная

Эти существа ярко-голубой окраски живут в ледяных вулканах, реках холодного пламени или на ледяных полях. Несколько часов ледяные саламандры могут провести и в более тёплых местах, но после этого им необходимо вернуться в холод. Саламандры выглядят как большие ящерицы с белой чешуёй, окутанные бушующим холодным пламенем.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, лазанье d10, маскировка d10.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

ВАРИАНТЫ СТАЙ

Чтобы стаи отличались друг от друга, их можно наделить дополнительными *особенностями*. Ниже представлены некоторые варианты стай.

Крысы: персонаж, получивший ранение или оказавшийся в шоке из-за стаи крыс, должен пройти проверку выносливости. В случае провала он получает уровень усталости от укусов. Жертва может оказаться без сознания, но это не приведёт к смерти. Один уровень усталости снимается каждые 24 часа или при успешной проверке лечения.

Летучие мыши: стаи летучих мышей не атакуют. На проверки параметров любого, кто оказался в пределах шаблона, налагается штраф –2, поскольку его отвлекают сотни хлопающих вокруг крыльев.

Комары: персонаж, получивший ранение или оказавшийся в шоке из-за роя комаров, должен пройти проверку выносливости. В случае провала он получает уровень усталости от укусов. Это может привести к истощению, но не к смерти. Успешная проверка естественного выздоровления или лечения позволяет снять один уровень усталости. Проверку лечения можно совершать только один раз в течение недели.

Муравьи: рой муравьев может доставить особенно большие неприятности, так как насекомые способны пробираться под броню. Когда герой покидает пределы шаблона роя, или когда рой уничтожен, персонаж всё ещё получает 2d4 урона на следующий раунд, так как его атакуют муравьи, забравшиеся под броню и одежду.

Пауки: персонаж, получивший ранение или оказавшийся в шоке из-за стаи пауков, должен пройти проверку выносливости. В случае провала он парализован ядом на d6 раундов.

Пчёлы: пчёлы атакуют, только если их спровоцировать. Но если это произойдет, то они бьются до последнего, даже когда большая часть роя уничтожена. Когда рой пчёл оказывается при смерти, он не рассеивается, а разделяется на два более мелких роя. Эти два роя занимают малый шаблон, их стойкость равна 5, и они считаются статистами. Мелкие рои не могут разделяться при получении ранений.

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Тело из холодного пламени:** немагические предметы расплавляются при соприкосновении с телом саламандры. У существа есть броня +4 против таких атак. Кроме того, атакующий должен бросить d6. При результате 5–6 деревянное оружие будет охвачено пламенем. При результате 6 металлическое оружие слегка оплавится и станет наносить на одну ступень меньше урона, пока его не починит кузнец. Любой, кто атакует саламандру голыми руками и попадает по ней, автоматически получает 2d6 урона. Часто саламандры пытаются сами схватить своих врагов, чтобы обжечь их таким образом.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Слизь ледяная

Ледяная слизь — это просто комок белой желеобразной субстанции с неутолимым голодом. Она обитает среди ледяных и снежных пустошей, медленно скользя вдоль поверхности и внешне не отличаясь от груды мокрого снега.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Безмозглость:** см. стр. 8.
- **Затягивание:** ледяная слизь может совершить проверку захвата для каждого существа в пределах шаблона. При успехе она заглатывает противника. Каждый последующий раунд, пока захват поддерживается, жертва получает уровень усталости от удушья. В случае смерти жертва поглощается слизью.
- **Изменчивый размер:** начальный размер ледяной слизи — малый шаблон (размер +2). За каждую поглощённую жертву её площадь увеличивается на 1 клетку и получает +1 к размеру (и стойкости) без всяких ограничений.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.

- **Ужас:** см. стр. 15.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Слуа

Слуа — это сонм злых духов, являющийся в виде стаи больших чёрных вороноподобных птиц, которых может быть до сотни. Их единственная цель — захватить и пожрать души умирающих, поэтому поля битв представляют для них нечто вроде праздничного стола. Несмотря на то, что обычно они появляются на полях сражений, иногда слуа нападают на одиноких существ и заклёвывают их до смерти. Многие люди подозревают, что слуа — слуги Хелы, ворующие и уносящие души в её тёмное царство для использования жрецами-некромантами в жутких ритуалах.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d8.

Шаг: — ; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Безмозглость:** см. стр. 8.
- **На пороге смерти:** присутствие стаи слуа может привести к смерти раненого. Персонажи, находящие при смерти, должны пройти проверку выносливости, когда стая оказывается в радиусе 10 клеток от них. Провал означает, что персонаж истекает кровью. Существа, которые оказались при смерти, когда стая уже находится в указанном радиусе, становятся подвержены этой особенности, начиная со следующего раунда. Другой персонаж может помочь раненому, успешно совершая проверку лечения каждый раунд, пока стая слуа находится рядом. Лечение не оказывается никакого эффекта, кроме остановки вызванного этой особенностью кровотечения.
- **Невосприимчивость (дробящий урон):** см. стр. 10. Растоптать стаю слуа нельзя, поскольку птицы никогда не садятся на землю. Урон стае могут нанести только атаки, действующие по площади.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Рой/стая:** СШ, см. стр. 14. Урон 2d4.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 14.

Снегокрыл

Снегокрылы похожи на скатов и умеют летать на своих широких крыльях. Сверху их кожа белая, а снизу — серая, что позволяет этим существам сливаться со снежными полями или облачным небом. Они атакуют, бросаясь вниз и обхватывая своих жертв кожистыми крыльями, после чего начинают их терзать длинными острыми зубами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d8.

Шаг: — ; **защита:** 5; **стойкость:** 9.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Захват:** то же, что *медвежья хватка*, см. стр. 10. Снегокрыл получает +2 к атаке, пока удерживает цель.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Полёт:** шаг 8, см. стр. 12.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Снегокрылы достигают 3 м в длину и летают на больших крыльях.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.

Статуя ледяная

Эти ледяные скульптуры были оживлены с помощью тёмной магии. Они бывают разных форм, от подобных гаргульям созданий до гигантских изображений древних королей. Несмотря на свою силу и стойкость, ожившие статуи довольно медлительны и неуклюжи.

Статуя ледяная

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8.
Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (2).
Черты: защита от сверхъестественного.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Броня +2:** статуя сделана из цельного куска льда.
- **Механизм/голем:** см. стр. 10.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Удар:** сила.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Статуя ледяная, гигантская

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d12.
Навыки: внимание d6, драка d8.
Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 13 (2).
Черты: защита от сверхъестественного.
Добыча: нет.
Особенности:
- **Бесстрашие:** см. стр. 8.
- **Броня +2:** статуя сделана из цельного куска льда.
- **Механизм/голем:** см. стр. 10.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Размер +3:** высота гигантских статуй — 3,6–4,5 м.
- **Удар:** сила.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Стимфалийская птица

Стимфалийские птицы являются людоедами, обитающими в болотах. Они разрывают свою добычу железными клювами или когтями. Порой эти птицы пронзают своих жертв железными перьями, покрытыми ядом.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d12, стрельба d8.
Шаг: — ; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (3).
Добыча: нет.
Особенности:
- **Броня +3:** железные перья.
- **Железные перья:** дистанция: 3/6/12, урон: 2d6, парализующий яд (см. стр. 10). Каждый раунд стимфалийская птица способна выпустить до 3 железных перьев со стандартным штрафом за несколько действий.
- **Железный клюв/когти:** сила+d6.
- **Полёт:** шаг 8, см. стр. 12.
- **Размер –1:** стимфалийские птицы около метра ростом.

Стрикс

Стриксы живут на болотах и в тёмных пещерах. Они охотятся на любых живых существ. Стриксы внешне похожи на сов, но их клюв гораздо длиннее, и когда они его закрывают, остаётся небольшая щель. Давление воздуха в желудке стрикс минимально. Когда эта тварь пронзает свою жертву, птица расслабляет мышцы клапана в пищеводе, в следствие чего из-за разницы давления кровь жертвы резко устремляется прямо в горло хищнице. Чаще всего эти существа охотятся стаями по 2d4 особей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, маскировка d6.
Шаг: — ; **защита:** 5; **стойкость:** 3.
Добыча: ценная, если встретились в пещере или другом логове, в остальных случаях — нет.
Особенности:
- **Высасывание крови:** в случае подъёма при атаке стрикс пронзает жертву своим клювом и начинает высасывать кровь. Жертва получает уровень усталости каждый раунд, пока не умрёт, или пока птица не будет сброшена, для чего потребуется успешно пройти встречную проверку силы.
- **Клюв:** сила+d6.
- **Полёт:** шаг 10, см. стр. 12.
- **Размер –2:** стриксы размером с обычных голубей.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Сфинкс ледяной

У ледяных сфинксов тело косматого льва, голова человека (обычно женщины) и крылья летучей мыши. Их мех чаще всего бывает белым или серым. Ледяные сфинксы обитают в холодных областях, например, в Верхних Землях зимы. Они очень умны, любят загадки и мясо. Учёные утверждают, что когда-то сфинксы правили огромным царством на юге, владевшим территориями и в Землях Очага. Обычные люди, в большинстве своём прагматики, считают такие разговоры бессмыслицей: может быть, сфинксы и умны, но как они могут построить дома, не имея рук?

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12+1, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, знание (загадки) d12, маскировка d8, провокация d10, убеждение d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Черты: железная воля, снегоход.

Добыча: богатая, в логове.

Особенности:

- **Загадки:** вместо того, чтобы сразу атаковать разумное существо, сфинкс предпочитает сначала поиграть с ним в загадки. Если жертва проигрывает, её съедают.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мудрый:** сфинксы известны своей мудростью. Они получают +2 к проверкам общедоступного знания и используют d8 при проверке любых знаний, кроме знания загадок.
- **Невосприимчивость (холод):** см. стр. 10.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Размер +2:** сфинкс достигает того же размера, что и лев.
- **Уязвимость+ (огонь):** урон×2, см. стр. 15.

Топляк

Топляки похожи на длинных коричневых слизней. Когда эти существа плавают в воде, они похожи на полупогруженные брёвна (отсюда и их название). Несмотря на то, что топляки являются хищниками, они не очень хорошие охотники. Большую часть времени эти твари проводят в озёрах у берега. Зрение у топляков развито слабо, поэтому они с трудом различают что-либо на расстоянии более нескольких метров. Эти существа просто лежат неподвижно, ожидая, когда ничего не подозревающая жертва подойдет к ним.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d8, маскировка d10, плавание d4.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Полуводный:** 15 минут, шаг 5, см. стр. 12.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Обезвоживание:** существо должно погружать своё тело в воду как минимум на 1 час в сутки. Те, кто этого не делают, автоматически получают уровень усталости каждый день, пока не окажутся при смерти, и на следующий день после этого погибают.
- **Размер +1:** в длину топляки достигают 2,5 м.

Тролль

В Рассилоне известны четыре вида троллей. У каждого из них своя среда обитания, хотя иногда они и конкурируют за ресурсы. Разумные народы, проживающие в таких местах, часто считаются «ресурсами» у этих ненасытных плотоядных.

Тролль болотный

Эти нечестивые создания обитают в болотах и также известны как тролли топей, трясинные тролли и болотные монстры. У них воняющая гниющей тиной чёрная склизкая кожа, по цвету похожая на мутную воду из их дома.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d8, плавание d6.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (1).

Снаряжение: дубина с шипами (сила+d8).

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Броня +1:** эластичная шкура.

- **Быстрая регенерация:** см. стр. 8. Не регенерирует ранения от жара, огня, холодного пламени или если обезглавлен (манёвр добивание).
- **Заражение:** см. стр. 9. При провале на любые попытки лечения таких ранений налагается штраф –1.
- **Зловоние:** любое существо, проходящее рядом с болотным троллем, должно совершить проверку выносливости, чтобы не оказаться в шоке от тошноты.
- **Когти:** сила+d6.
- **Невосприимчивость (болезни, яды):** см. стр. 10.
- **Размер +1:** болотные тролли меньше других, и их рост едва превышают 2 м.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Тролль ледяной

Ледяные тролли преимущественно населяют ледяные поля, снежные равнины и горы, хотя иногда этих тварей можно встретить и в покрытых снегом холмах. Их излюбленной тактикой является зарывание в снег и внезапное выпрыгивание на проходящую мимо жертву.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (1).

Черты: снегоход.

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Броня +1:** толстая шкура.
- **Быстрая регенерация:** см. стр. 8. Не регенерирует ранения от жара, огня или если обезглавлен (манёвр добивание).
- **Когти:** сила+d6.
- **Перемещение под землёй:** 4 клетки, только снег, см. стр. 11.
- **Размер +2:** тролли являются высокими существами ростом более 2,7 м.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.

Тролль лесной

Лесные тролли живут в больших количествах в Землях Очага, но иногда они населяют и леса эльфов тайги. У этих троллей обычно зелёная кожа и волосы, а их лапы покрыты мхом.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, метание d6, плавание d6.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (1).

Черты: круговой удар+.

Снаряжение: дубина с шипами (сила+d8).

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Броня+1:** эластичная шкура.
- **Быстрая регенерация:** см. стр. 8. Не регенерирует ранения от жара, огня, холодного пламени или если обезглавлен (манёвр добивание).
- **Когти:** сила+d4.
- **Размер +2:** лесные тролли — долговязые существа ростом 2,5 м.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Тролль пещерный

Пещерные тролли — большие, тупые и сильные создания. Они бродят по земле по ночам и в разгар штормов, но отступают в свои подземные логова до того, как лучи солнца смогут настигнуть их и сжечь их плоть. Некоторые племена орков приспособились использовать пещерных троллей вместо огров, предпочитая способности к регенерации троллей боевым навыкам огров.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, лазанье d8, метание d6.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 12 (2).

Черты: круговой удар+.

Снаряжение: дубина с шипами (сила+d8).

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Броня+2:** прочная шкура.
- **Быстрая регенерация:** см. стр. 8. Не регенерирует ранения от жара, огня, солнечного света, холодного пламени или если обезглавлен (манёвр добивание).
- **Когти:** сила+d4.
- **Размер +3:** пещерные тролли являются высокими и мускулистыми существами, рост которых превышает 3 м.
- **Слабость (солнечный свет):** пещерные тролли получают 2d10 урона каждый раунд, находясь под действием солнечного света.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.

Туман ледяной

Ледяной туман — это существо, похожее на обычный туман, парящий примерно в полуметре над землёй. Эти твари не имеют постоянной формы и, когда движутся, выпускают вперёд, на расстояние до двух метров, струйки тумана. Днём они прячутся в пещерах или лесах, а по ночам вылезают в поисках добычи. Нападая, ледяной туман медленно окутывает свою жертву и начинает вытягивать из неё силу и тепло. При температурах выше нуля градусов эти твари не активны.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, маскировка d12.

Шаг: 4; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Бесплотность:** см. стр. 8. Всегда видимый.
- **Просачивание:** см. стр. 12. Не теряет скорость.
- **Слабость (солнечный свет):** под воздействие солнечного света ледяной туман рассеивается. Существо должно проходить проверку выносливости каждый раунд под солнечными лучами и у случае провала получить ранение.
- **Тепловидение:** см. стр. 14. Ледяной туман не «видит», а чувствует тепло, излучаемое его жертвами.
- **Холод:** ледяной туман не может атаковать своих жертв напрямую, вместо этого он обволакивает их и вытягивает жизненную силу. Туман заполняет пространство, соответствующее среднему шаблону. Любой, кто оказывается в пределах этой зоны, каждый раунд должен

проходить проверку выносливости (–2) и в случае провала получать уровень усталости. К результату этой проверки жертвы могут добавить модификатор за тёплую одежду. Тепло и укрытие позволяют снимать по одному уровню усталости каждые 30 минут.

Тур

Туры — это огромные дикие быки, известные своей силой и выносливостью. Приручить их не удалось ещё ни одному народу. Саксы охотятся на туров ради мяса, сухожилий и шкур. Во многих сакских землях до сих пор есть традиция, согласно которой юноша должен самостоятельно убить тура, чтобы доказать своё право называться мужчиной.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d10.

Навыки: драка d6, внимание d6.

Шаг: 7; **защита:** 5; **стойкость:** 10.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Разбег:** см. стр. 12.
- **Размер +3:** туры — крупные звери.
- **Рога/копыта:** сила+d6.

Червь-бурильщик

Эти бронированные черви с сегментированными телами населяют Ледяное пекло и Верхние Земли зимы и лишь изредка рискуют покидать области, всегда покрытые снегом и льдом. Черви-бурильщики прокладывают тоннели сквозь лёд и снег с помощью своей длинной костяной морды. Её края разогреваются до температуры, достаточно высокой для плавления не только плотного льда, но даже скал и камней. Как именно черви это делают, ученые не могут объяснить до сих пор.

Черви-бурильщики обладают зрением, которое позволяет им обнаружить тепло, исходящее от закутанного в меха энгро, сквозь 9 м льда. Эти монстры охотятся, вырываясь из-под земли под ногами жертвы и пробуривая её своей мордой (пронзая и обжигая одновременно).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8 (2).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +2:** твёрдая чешуя.
- **Морда:** сила+d8, поджог.
- **Перемещение под землёй:** 6 клеток сквозь лёд и снег, 3 клетки сквозь камень, см. стр. 11.
- **Тепловидение:** см. стр. 14.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.

Червь инеистый

Эти чудовищные существа, покрытые толстым слоем жира и густым белым мехом, живут в глубинах Земель зимы и в Ледяном пекле. Их жвалы способны пробить даже тяжёлые латы. Они охотятся, ориентируясь на вибрацию почвы, и могут засечь движущегося человека за 300 м.

Хотя нижеприведённые параметры описывают обычного взрослого червя, есть свидетельства о том, что в глубинах пустошей Ледяного пекла встречаются особи, достигающие до 30 м в длину. Подобные исполины имеют *размер* +20 и обладают особенностью *гигантский*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+10, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 19 (4).

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Броня +4:** толстый слой жира и меха.
- **Жвала:** сила+d8.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Перемещение под землёй:** 20 клеток, см. стр. 11.
- **Размер +8, огромный:** см. стр. 12. Инеистые черви обычно достигают 15 м в длину и 0,25 м и более в диаметре.
- **Удар плашмя:** инеистый червь может попытаться раздавить противника своим массивным телом. Когда оно совершает это действие, используйте конусный шаблон. Успешность атаки определяется проверкой драки. Каждый персонаж, оказавшийся в пределах шаблона,

может осуществить проверку ловкости против результата проверки драки существа, чтобы попытаться избежать атаки. В случае провала цель получает урон, равный (сила) + (размер чудовища) – (размер жертвы).

- **Ужас:** см. стр. 15.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.

Червь клыкастый

Клыкастые черви — это чудовища с белым мехом и двумя выступающий вперёд клыками, сочащимися парализующим ядом. Обычно они обитают под снегом и льдом и подкапываются под своих жертв для внезапной атаки.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 13 (2).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +2:** густой мех.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Перемещение под землёй:** 10 клеток, см. стр. 11.
- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Клыкастый червь достигает 6 м в длину и 1 в толщину.
- **Устойчивость (холод):** урон÷2, см. стр. 15.
- **Уязвимость (огонь):** урон+4, см. стр. 15.
- **Парализующий яд:** см. стр. 10.

Шипомёт

Шипомёты внешне похожи на большие кусты роз, покрытые шипами длиной 2–3 см. Их обширные корни образуют сложный узор в радиусе десятка метров вокруг основания. Шипомёт атакует любое существо, проходящее по корням. Когда убитая жертва начинает разлагаться, растение постепенно поглощает её гниющее мясо и кровь. Как правило их добычей являются мелкие животные, но известны случаи, когда они заполучали и более крупную дичь.

Эльфы Очага собирают шипы и используют их в качестве игл, свёрл по дереву и рогу, а также для зашивания ран перед перевязкой.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, стрельба d6.

Шаг: — ; **защита:** 2; **стойкость:** 8 (2).

Добыча: скудная, у корней.

Особенности:

- **Броня+2:** шипомёты защищены толстой корой с восковым налётом.
- **Растение:** см. стр. 13.
- **Шипы:** дистанция: 3/6/9, урон: 2d6. Это растение может выстреливать залпом шипов каждый раунд.

Щелкун

Щелкуны, по счастью, встречающиеся довольно редко. Это мускулистые четырёхрукие существа, покрытые бугристой чёрной шкурой. Каждая рука заканчивается там, где должен быть локоть, а вместо предплечья у них длинные острые костяные клинки. Своё название щелкуны получили за характерный звук, который издают их постукивающие друг об друга лезвия. Считается, что щелкуны являются порождением эксперимента безумных волшебников и настолько же помешанных воинов, который происходил задолго до Войны Снежной бури. Поскольку эти создания обладают быстрыми рефлексами, а также четырьмя клинками, существуют две точки зрения на то, какой цели они должны были служить. Одни считают, что их применяли как орудие войны, чтобы заменить солдат; другие настаивают, что их использовали как противника для тренировок, чтобы оттачивать собственные рефлексы.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Черты: боевая ярость+, стремительный, хладнокровие.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Клинки:** сила+d8.
- **Несколько рук:** щелкун игнорирует 3 пункта преимущества за объединение сил против

него. Когда щелкун атакует единственную цель, считается, что у него +3 за объединение сил, а против двух целей — +2.

- **Размер +2:** щелкуны ростом 2,7 м.

Ястреб

Ястребов используют в качестве охотничьих птиц. Некоторых тренируют нападать на крупную добычу (такую, как персонажи игроков), но в основном они ловят кроликов и мелких птиц.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d12+4, драка d6, маскировка d8.

Шаг: 2 (d4); **защита:** 5; **стойкость:** 3.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Ослепление:** атакуя крупную добычу, ястребы целятся в глаза. В случае подъёма при атаке птица попадает в лицо жертвы. Персонаж должен пройти проверку ловкости. При провале он получает изъян одноглазый, пока ранение не будет вылечено. Получив 1 на игральной кости, соответствующей ловкости, вне зависимости от результата на диком кубике, жертва наделяется изъяном слепота, пока ранение не будет вылечено.
- **Когти:** сила+d4.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Эти птицы редко бывают крупнее 30–60 см.

Ящер громовой

В далёком прошлом эти ужасные ящеры бродили по Землям Очага. Сейчас же их можно найти только в Великой Топи, где людоящеры используют многие виды этих существ в своих войнах против конкурирующих племён и других народов.

Анкилозавр

Анкилозавры — тяжелобронированные травоядные, известные среди людоящеров как «костяные хвосты». Их туши — масса сплавленных костей. Анкилозавр способен дробить кости и разрушать стены, махнув хвостом. По этой причине людоящеры используют их как осадные орудия.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 15 (4).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +4:** толстые костяные пластины.
- **Размер +4, крупный:** см. стр. 12. Анкилозавр — крупное животное размером с маленького слона.
- **Хвостовая булава:** сила+d8; тяжёлое оружие.

Велоцираптор

Велоцираторы («когти смерти») охотятся стаями. Они прибегают к коварным тактикам, чтобы перехитрить свою добычу. Людоящеры используют велоцирапторов так же, как саксы — боевых псов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, лазанье d6, маскировка d8, плавание d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (2).

Добыча: скудная, в логове.

Особенности:

- **Броня+2:** у велоцирапторов толстые чешуйчатые шкуры.
- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Размер +1:** велоцирапторы достигают 2 м в высоту и имеют плотное телосложение.

Диплодок

Самый крупный громовой ящер — диплодок (также известный как «громовая поступь») — массивное травоядное с длинной шеей, известное своей близорукостью и медленными рефлексами. Людоящеры используют диплодоков в качестве осадных башен, покрывая их головы и шеи костяной броней. Толпы людоящеров едут на спинах зверей, бросаясь на штурм после того, как диплодок протягивает свою шею над укреплениями.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+12, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d4.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 21/23 (2).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +2:** на шеи и головы некоторых диплодоков их хозяева людоящеры водрузили костяную броню.
- **Землетрясение:** персонажи в радиусе трёх клеток от бегущего диплодока должны проходить проверку ловкости (свободное действие) каждый раунд. В случае провала персонаж оказывается распластан. Если на игральной кости, соответствующей ловкости, выпадает 1, независимо от результата на диком кубике, персонаж также оказывается в шоке.
- **Крепкий:** см. стр. 9.
- **Медленная нервная система:** медленная нервная система диплодока едва замечает боль и удары. Он получает +2 к попыткам выйти из шока и игнорирует штрафы за ранения.
- **Размер +14, гигантский:** см. стр. 12. Диплодок весит целых 50 т.
- **Растоптать:** сила + размер — размер жертвы. Диплодок может растоптать существ размером +7 или меньше. Если этот гигантский ящер бежит, любой, оказавшийся на его пути, должен пройти проверку ловкости, в случае провала несчастный будет растоптан.
- **Удар хвостом:** сила−2, 3×6, см. стр. 15.

Птеродактиль

Птеродактили («ветряные ящеры») — летающие динозавры, которых часто используют как средство передвижения разведчики людоящеров. Их тела отдалённо напоминают человеческие, но с длинными кожистыми перепонками, образующими крылья. Несмотря на крупный размер, кости этих существ полые и очень хрупкие.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6.

Шаг: 3; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Добыча: скудная, в гнезде.

Особенности:

- **Захват:** успешно осуществивший захват птеродактиль ловит жертву своей пастью. В последующие раунды шаг полёта птеродактиля снижается до 8. Жертва, вырвавшаяся из захвата в воздухе, получает урон от падения с соответствующей высоты.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Полёт:** шаг 12, см. стр. 12.
- **Размер +3:** птеродактили достигают 3 м в длину, и у них большой размах крыльев.

Стегозавр

Стегозавры («спинные плавники») — травоядные динозавры. По их спине проходят два ряда ромбовидных пластин, похожих на плавники, а на конце хвоста расположены несколько костяных шипов. Людоящеры охотятся на стегозавров, используя их мясо в пищу, а из спинных пластин изготавливая щиты.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+2, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 13 (2).

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +2:** прочная шкура.
- **Размер +5, крупный:** см. стр. 12. Вес стегозавра достигает 1,5 т.
- **Удар хвостом:** сила+d6, 2×3, см. стр. 15.

Тиранозавр Рекс

Самым крупным плотоядным громовым ящером является Ти-Рекс («челюсти смерти»). Этот смер-

тоносный хищник способен справиться с добычей, сильно превышающей его в размерах. Людоящерам редко удается укротить этих свирепых зверей, но некоторые племена держат тираннозавров для развлечения, бросая в яму к ящерам захваченных врагов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 14 (2).

Добыча: ценная, в логове.

Особенности:

- **Броня +2:** толстая шкура.
- **Зубы:** сила+d8; ББ 1.
- **Размер +6, крупный:** см. стр. 12. Рост Ти-Рекса может достигать 6 м, а вес — 2,7 т.
- **Рёв:** совершив действие, Ти-Рекс может испустить ужасающий рёв. Все, кто слышат его (обычно в радиусе 1,5 км), должны пройти проверку характера и в случае провала оказаться в шоке.

Трицератопс

Трицератопсы («три рога») — агрессивные динозавры с тремя длинными рогами и приподнятым костяным воротником. Людоящеры используют трицератопсов в качестве таранов, сооружая над ними из влажных шкур конструкции, защищающие динозавров от выпущенных со стороны стен стрел.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+5, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6, запугивание d6.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 14 (2) / 17 (5) на голове.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Броня +2:** прочная шкура. На голове броня +5 из-за толстой костяной пластины.
- **Разбег:** см. стр. 12.
- **Размер +6, крупный:** см. стр. 12. Трицератопс весит больше, чем крупный слон.
- **Рога:** сила+d8, тяжёлое оружие.
- **Укрытие из шкур:** когда трицератопсов используют как осадные орудия, их покрывают конструкциями из шкур. Это обеспечивает почти полное укрытие от атак сверху, но не с других сторон. Шкуры дают +2 к броне.

Ящер кричащий

Кричащие ящеры — это небольшие двуногие ящерицы. Они выглядят безобидно и дружелюбно. Кричащие ящеры подбегают к путникам и обнюхивают их, качая головами со складками из стороны в сторону, и тихонько стрекочут.

Как только эти твари убеждаются, что цель съедобна, они отступают на безопасную дистанцию и издают громкий высокий визг, который слышен на расстоянии до полутора километров вокруг. В дикой природе этот звук привлекает хищников. А после того, как хищники закончат своё дело, кричащие ящеры доедают остатки. Обычно какая-нибудь опасная тварь появляется спустя 2d6 минут.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d4, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 3.

Черты: уклонение+.

Добыча: нет, но на территории обитания кричащих ящеров может быть разбросана ценная добыча.

Особенности

- **Визг:** когда существо издаёт громкий визг, разместите средний шаблон с центром на ящере. Все, кто окажется в пределах шаблона, должны пройти проверку выносливости. В случае провала они оказываются в шоке и получают изъян глухота (мелкий) на один час. В случае критического провала жертва получает крупный изъян на 24 часа. Глухие персонажи невосприимчивы к данной особенности.
- **Размер –2, мелкий:** см. стр. 12. Рост кричащих ящеров около 30 см.

ОПАСНОСТИ

Болезни

Болезни не так пугают, как чудовища, но это не делает их менее смертоносными для неосторожных искателей приключений. Ниже приведены примеры болезней, известных в Рассилоне. В скобках после названия указан модификатор проверки *выносливости*, которую необходимо пройти для выздоровления, и как часто нужно её совершать. Обратите внимание на то, что проверки *лечения* редко оказываются эффективны против болезней, а *исцеление* и *великое исцеление* способны помочь, только если они были использованы в течение 10 минут после заражения. Главная надежда пациента на быстрое выздоровление — это умелый знахарь.

Адский рёв (–1, сутки): жертва слышит громкий рёв в обоих ушах, что даёт ей изъян *тугой на ухо (мелкий)*. Персонажи, уже имеющие проблемы со слухом, становятся полностью *глухими*. Каждый последующий день после заражения герой должен совершать проверку *выносливости* (–1), и в случае успеха он выздоравливает.

Инеистая лихорадка (–2, сутки): жертва страдает от сильного озноба и падения температуры тела. Раз в день она должна проходить проверку *выносливости* (–2). При первом провале жертва *при смерти*. Второй приводит к смерти.

Красная сыпь (–2, неделя): заражённый персонаж покрывается уродливыми красными гнойниками и волдырями. Заболевание неприглядно, но не смертельно. Раз в неделю герой должен проходить проверку *выносливости* (–2) для выздоровления. На время болезни на *харизму* налагается штраф –2.

Красная сыпь вызывает очень сильный зуд. Когда болезнь проходит, герой должен совершить проверку *характера* со штрафом –1 за каждую неделю (включая неполные) заболевания. Провал означает, что он расчесал гнойники, и теперь от них остались глубокие шрамы. Персонаж навсегда теряет 1 пункт *харизмы*.

Лицо пивовара (0, неделя): это неопасное грибковое заболевание, которое легко лечится снадобьями. Герой должен проходить проверку *выносливости* раз в неделю. До тех пор, пока он не получит успех, на *харизму* персонажа налагается штраф –1 из-за больших красных пятен на лице и руках.

Месть Вали (–1, сутки): месть Вали — широко распространенное желудочное заболевание, вызываемое употреблением недоваренной или испорченной пищи. Жертвы страдают от тошноты, колик в животе, диареи и недержания. На время болезни на все проверки *параметров* налагается штраф –1. Персонаж должен совершать проверку *выносливости* каждый день, успех приводит к выздоровлению.

Простуда (0, —): простуда — распространённая проблема в Рассилоне; заболевшие страдают от насморка и общей слабости. На одну неделю персонаж получает уровень *усталости*. Простуда не может ухудшить его состояние сильнее, чем до *истощённого*. Если заболевающий простудой персонаж уже *истощён* или находится *при смерти*, уровень *усталости* добавляется только тогда, когда герой становится *утомлён* или полностью оправляется.

Хотя симптомы легко снимаются заклинанием *поддержка*, заболевание необычайно привязчивое — уровень *усталости* возвращается каждое утро. Поскольку больной не может совершать проверки *выносливости* для выздоровления, снадобья при лечении простуды не помогают.

Чёрные лёгкие (–4, неделя): эта смертельная зараза разъедает лёгкие жертвы, заставляя её кашлять чёрной мокротой. Больной должен проходить проверку *выносливости (–4)* каждую неделю после заражения. В случае провала *выносливость* понижается на ступень. Когда она опускается ниже d4, жертва умирает. При успехе больной выздоравливает. Потерянные ступени *выносливости* восстанавливаются по одной за две недели, если пациент занимается активной деятельностью (то есть приключениями), или по одной в неделю, если он отдыхает после выздоровления.

Ловушки

Для создания ловушек «на лету», вытяните две карты из *колоды действий*. Эти карты дадут вам всю необходимую информацию о ловушке: её незаметность, сложность, тип и смертельность. Изредка вам понадобится вытянуть третью карту, и приведённые ниже правила сообщат вам, когда это будет необходимо.

Ведущий должен добавить подходящее описание, соответствующее типу ловушки. Например, «ловушка с клинком» может быть косой, выдвигающейся из стены на уровне колен, или копьём, бьющим из скрытого отверстия. Пиковая масть соответствует более высокому значению навыка *драки* и увеличенному урону, что означает, например, наличие нескольких лезвий. «Трефовая» опускающаяся решётка может быть деревянной или проржавевшей, в то время как прутья «пиковой» качественно сделаны и очень прочны.

Первая карта

Первая карта определяет, насколько сложно обнаружить и обезвредить ловушку. Ниже в таблице это отражено в виде модификаторов к проверкам *внимания* и *взлома*.

Обратите внимание, что ловушки с *глифом* невозможно обезвредить без применения заклинаний (поэтому масть карты игнорируется), таких как *рассеивание* или *подавление магии*. Используйте масть второй карты в соответствии с приведённой ниже таблицей, чтобы определить значение *сверхъестественного навыка* для этого случая.

Таблица сложности ловушки

Значение	Обнаружение	Масть	Обезвреживание
Джокер	+2	Джокер	+2
2–4	+1	Трефы	+1
5–10	+0	Бубны	+0
Валет–дама	–1	Черви	–1
Король–туз	–2	Пики	–2

Обнаружение: для обнаружение ловушки требуется проверка *внимания*. Если у персонажа нет черты *шестое чувство*, то поиск ловушки — это *действие*. Бегущий персонаж получает штраф –2 к проверке. Можно совершить только одну проверку за раунд, независимо от количества пройденных клеток. В случае успеха персонаж обнаруживает одну ловушку на соседней с ним клетке. При подъёме он заметит вторую ловушку в зоне прямой видимости, если она там есть. Герой может прервать движение, если обнаружит ловушку (весьма разумное решение, если она прямо перед ним).

Обезвреживание: обезвреживание обнаруженной ловушки требует проверки *взлома* и занимает целый раунд (невозможны никакие другие действия, включая передвижение). В случае критического провала ловушка срабатывает и автоматически поражает невезучего героя.

Вторая карта

Вторая карта определяет тип ловушки. Варианты описаны в таблице ниже.

Дикий кубик: если вытянутая карта — джокер, ловушка особенно смертельна, и у неё есть дикий кубик. Вытяните третью карту, чтобы определить тип ловушки. Масть новой карты показывает значение дикого кубика, а также остальные детали.

Дикий кубик ловушки используется для любых проверок *параметров*, когда это возможно.

Область: ловушки обычно поражают 1 клетку поля. При атаках на расстоянии используйте дистанцию в соответствии с типом снаряда (см. главу Снаряжение в «Hellfrost: Ледяное пекло») и учитывайте штрафы за неё по обычным правилам. Расстояние, указанное для ям, — это их глубина в метрах. Ловушки с *глифом* воздействуют на область или работают на расстоянии в соответствии с описанием заклинания и значением *сверхъестественного навыка*.

Длительность: обычно ловушки срабатывают только один раз. После этого их нужно перезарядить для повторного использования. Опустившиеся решётки остаются таковыми, пока их не поднимут.

Инициатива: большинство ловушек срабатывает, не предупреждая своих неудачливых жертв. Вне битвы ловушка может застать персонажа *врасплох* по соответствующим правилам. Во время боя считается, что ловушки *наготове* и пытаются прервать действие персонажей, используя значение *ловкости* d10. Когда возможно, ловушка также получает модификатор к атаке и урону за *внезапность*. Проверки *внимания*, чтобы не оказаться застигнутым врасплох, и проверки *ловкости*, чтобы избежать прерывания действия, совершаются с теми же штрафами, что и попытки обнаружить ловушку (см. выше).

ТАБЛИЦА ТИПА ЛОВУШЕК

	Тип	Трефы	Бубны	Червы	Пики
Джокер*	—	ДК d4	ДК d6	ДК d8	ДК d10
2	Решётка**	сила–1	сила–2	сила–4	сила–6
3–4	Яма***	3 м, d6	6 м, 2d6	9 м, 3d6	12 м, 4d6
5	Яма с шипами	3 м, d6+2	6 м, 2d6+4	9 м, 3d6+6	12 м, 4d6+8
6–8	Снаряд	Стр. d6, 2d6, #1	Стр. d8, 2d6, #2	Стр. d10, 2d6, #3	Стр. d12, 2d6, #4
9–10	Клинок	Др. d6, 2d6	Др. d8, 2d8	Др. d10, 2d10	Др. d12, 2d12
Валет	Отравленный снаряд	Считается снарядом соответствующей масти. Любой, получивший *ранение* или оказавшийся *в шоке*, должен пройти проверку *выносливости*. В случае провала, бросьте d10. 1–3 означает, что все жертвы получают уровень *усталости* на 2d6 часов, 4–7 — они парализованы на 2d6 минут, а 8–10 — они получают по *ранению*.			
Дама	Отравл. клинок	Как описано выше, но ловушка считается клинком.			
Король	Падающий блок	2d6	2d8	3d6	3d8
Туз	Глиф****	Магия d6	Магия d8	Магия d10	Магия d12

* *Выпяните третью карту для определения типа дикого кубика и типа ловушки. Второй джокер означает, что ловушка неисправна и не работает.*

** *Опускающиеся решётки могут перекрывать проход как с одной стороны (делая невозможным отступление группы назад и вынуждая двигаться вперед), так и с обеих (спереди и сзади, запирая непрошеных гостей в замкнутом пространстве). Из-за ограниченности пространства в большинстве коридоров или проёмов максимум двое героев могут объединять усилия при проверках силы, чтобы поднять решётку.*

*** *Как вариант, попавшая в яму жертва может оказаться не в каменном мешке, а на более низком уровне «подземелья», что позволит разделить группу. Также это может быть желоб, который выбросит жертву в камеру или логово чудовища на более низком уровне, но при этом не нанесет ей урон.*

**** *Одно заклинание на выбор ведущего.*

Атаки: ловушки, которые должны совершать проверки атаки, не могут использовать манёвры. Они просто проходят проверку атаки.

Примечания: в таблице используются следующие сокращения:

Магия — *сверхъестественный навык*. Он используется при активации заклинания; во всех случаях, когда требуется значение соответствующего параметра, а также при противостоянии попыткам рассеять заклинание в ловушке.

ДК — дикий кубик.

Др. — навык *драки*.

Стр. — навык *стрельбы* (модификаторы за дистанцию и укрытия применяются согласно стандартным правилам).

Сила –X — штраф к проверкам *силы* при попытках поднять препятствие.

XdY — количество и тип игральных костей для определения урона.

#X — количество атак, которое ловушка может предпринять в отношении одной цели или распределить между несколькими (определяется ведущим исходя из расположения персонажей). Ловушки, использующие навык *стрельбы*, не получают штраф за несколько атак.

Пример ловушки

Эльрик Олафсуну исследует руины храма, когда ведущий решает поместить ловушку на его пути. Ведущий тянет две карты из колоды. Он получает червовую тройку и бубнового короля.

Тройка червей говорит ведущему, что попытки обнаружения ловушки имеют модификатор +1 (соответствует тройке в таблице), а на попытки её обезвредить налагается штраф –1 (соответствует червам в таблице). Ловушка довольно сложная, но не очень хорошо замаскирована. К несчастью, Эльрик не проверял путь на наличие ловушек и угодил прямо в неё. Ведущий решает, что ловушка сработала от давления на плиту в полу.

Так как это произошло вне битвы, Эльрик проходит проверку внимания, *чтобы не оказаться застигнутым врасплох. Он добавляет +1 к результату, поскольку первая карта была тройкой, и в итоге герой получает 8. Ведущий сообщает, что Эльрик слышат хорошо различимый щелчок, когда опускает ногу на пол, после чего игрок получает карту инициативы. Эльрик заявляет, что собирается уйти с клетки, на которой находится. Прежде чем он сможет это сделать, ловушка попытается прервать его действие.*

Ловушка имеет фиксированную ловкость *d10 и получает значение 9 при попытке прервать действие Эльрика. Он совершает проверку* ловкости *и получает всего 5. На Эльрика падает кусок кладки (король на второй карте) и наносит ему 2d8 урона (бубны на второй карте).*

Обратите внимание, хотя ловушка выиграла встречную проверку ловкости *с подъёмом, это не была проверка атаки, так что дополнительный d6 урона не добавляется.*

Эльрик получает урон 11, и этого достаточно для ранения. Он клянётся впредь быть более осторожным, продолжая спускаться вглубь храма.

Природные опасности

Естественные опасности можно встретить по всему Рассилону. В отличие от разбойников, со снежной бурей нельзя договориться о безопасном проходе, а расщелину не поразить мечом. Ум и выносливость — вот ключ к победе над этими угрозами.

Адский ветер

К югу от Земель зимы адский ветер случается редко, как правило только глубокой зимой. Это не снежная буря, но ужасный вой, напоминающий рёв дракона, которому вторит хор проклятых душ, стонущих во время пытки. Любой, кто слышит эти звуки, должен пройти проверку *храбрости*, а при провале — проверку по *таблице страха*. В зависимости от места, где дует адский

ветер, на проверку *храбрости* налагается штраф, который также будет учитываться при проверке по *таблице страха*.

Регион	Модификатор
Земли Очага	+2
Нижние Земли зимы	0
Верхние Земли зимы	–1
Внешний предел Ледяного пекла	–2
Сердце Ледяного пекла	–4

Айсберг

Айсберг дрейфует по направлению к кораблю героев. Капитан должен пройти проверку *судовождения* (–2). Как обычно, команда может помогать по правилам *совместной проверки*. При провале корабль получит 10d6 урона от того, что плавучий ледяной остров разрывает обшивку корабля.

Бритвенный лёд

Бритвенный лёд образует большие поля в Верхних Землях зимы. Рыцари Очага, пережившие поход в Ледяное пекло, докладывают в отчётах о покрытых таким льдом равнинах размером с целое королевство Земель Очага.

Этот лёд нарастает вверх, становясь похожим на наконечник копья с дьявольски острыми краями. Даже существа, приспособленные к холодному климату, должны идти по такой местности как можно медленнее, поскольку ледяные лезвия проходят сквозь металлическую броню или толстую чешую как горячий нож сквозь масло.

Переход через поле бритвенного льда: герои должны совершать проверки *ловкости* за каждый час движения по полю бритвенного льда. При провале они получают уровень *усталости* от порезов (см. *синяки и шишки*). Это приводит к состоянию *при смерти* или даже к смерти, если персонажа тащить по такому льду. Один уровень *усталости* снимается после 24 часов отдыха или успешной проверки *лечения* и 4 часов отдыха.

Даже ледовые суда не полностью защищены от этих острых сосулек. За каждые 25% своей *максимальной скорости* корабль получает d6 урона в час.

Летающие существа, естественно, невосприимчивы к опасностям бритвенного льда.

Бритвенный лёд в бою: бритвенный лёд считается *пересечённой местностью*. Любое существо, бегущее по нему, должно проходить проверку *ловкости* каждый раунд, чтобы не получить уровень *усталости* от порезов и царапин (см. *синяки и шишки*).

Копья из бритвенного льда: персонаж может при помощи любого оружия отломить сосульку у основания и изготовить простое копьё. Это занимает 10 минут и требует проверки *ловкости*. При успехе получается копьё с обычными характеристиками, но с ББ 1, при успехе с подъёмом — ББ 2. При провале заготовка ломается, а если на игральной кости, соответствующей ловкости, выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), герой ранит руки и получает 2d6 урона.

Если во время боя герой, использующий ледяное копьё, при проверке атаки на игральной кости, соответствующей навыку, получает 1, вне зависимости от результата на диком кубике, оружие раскалывается и становится бесполезным. Бритвенный лёд тает точно так же, как и обычный, — копьё приходит в негодность за час при температуре выше нуля и за полчаса при температуре выше 13° С.

Вампирский снег

Вампирский снег куда опаснее обычного, хотя выглядит так же. Он быстро вытягивает тепло из идущих по нему путников. Персонаж, попавший в вампирский снег, должен совершать проверку *выносливости (–2)* каждый раунд, пока не выйдет на чистое место. При провале он получает уровень *усталости*. При проверке учитываются модификаторы от зимней одежды. Обычно диаметр участка вампирского снега составляет 20+2d10 клеток. Персонаж, погибший от вампирского снега, через d4 часа оживает в виде *инеистого вампира*.

Дождь из сосулек

Град может нанести травмы незащищённой коже, но дождь из сосулек по-настоящему смертоносен. Во время такого дождя с неба падают тонкие ост-

рые ледяные иглы, прошивающие насквозь доспехи, плоть и кости. Палатки практически не дают защиты — укрыться можно лишь в зданиях, пещерах, глубоких снежных норах или других подобных местах.

Герои, попавшие под дождь из сосулек, должны совершать проверку *выносливости* (–2) каждый час, пока не найдут убежище (успешная проверка *выживания* (–4), одна проверка на группу в час). При провале персонаж получает 2d6 урона. Обычно такой «сосулькопад» длится d4+1 часа.

Зыбучие пески

«Зыбучие пески» бывают двух видов — влажные (болота) и сухие (пустыни или снежные поля). Их игровая механика идентична.

Идущий впереди персонаж может пройти проверку *внимания* (–2), чтобы обнаружить скрытую опасность. При провале он погружается по грудь (по шею в случае персонажей с изъяном *коротышка*, в том числе *энгро*), и его начинает засасывать.

Попавшего в зыбучие пески персонажа затягивает за 3 раунда (*коротышку* — за 1), если его не вытащить. Чтобы выбраться самостоятельно, герой должен пройти проверку *силы* (–4). При успехе его перестаёт засасывать, при подъёме — ему удаётся выбраться. Критический провал означает, что персонажа мгновенно затянуло, и он начинает тонуть. Герои, помогающие тонущему, должны пройти проверку *силы*, чтобы вытащить невезучего товарища из зыбучих песков. При критическом провале они сами проваливаются, и их тоже начинает засасывать.

Когда герой полностью погрузится, он не может выбраться самостоятельно, — товарищи должны вытащить его на поверхность. Чтобы найти утонувшего персонажа, ищущий должен сначала пройти проверку *внимания* (–2). Вытаскивание полностью погруженного в зыбучие пески персонажа требует проверки *силы* (–2).

Телеги засасывает по оси, а ледовые суда — по самый фальшборт. Транспорт можно либо аккуратно вывезти из зыбучих песков (для чего требуется успешная проверка *верховой езды* или *судовождения* (–4)), либо выкопать. Для последнего нужна проверка *силы* (–6), на каждую попытку уходит один час. Это может быть *групповая* или *совместная проверка*.

Лавина

Лавины могут быть каменными или снежными, но все они сходят только в горах или высоких холмах. Все герои в группе должны пройти проверку *ловкости* (–2). В случае успеха персонаж выпрыгивает в безопасное место или находит укрытие. При провале лавина сносит жертву вниз на 10+2d10 клеток и наносит d6 урона за каждые 5 клеток, включая неполные. Если на игральной кости, соответствующей *ловкости*, выпадает 1, вне зависимости от результата на диком кубике, героя сносит на 20+2d10 клеток.

Дрейфующий лёд

Моря заполнены большими ледяными островами. Судно может обойти их, что добавит d3 дня к путешествию. Капитан, желающий провести корабль насквозь, должен пройти проверку *судовождения* (–4). Команда может помогать по правилам *совместной проверки*. При провале судно получает 10d6 урона от айсбергов.

Ледяной дождь

Дождь редко выпадает зимой в Нижних и Верхних Землях зимы, но все же такое случается. Во время зимнего дождя все существа подвергаются реальной опасности быть закованными в лёд. Капли тут же замерзают, как только касаются поверхности. На земле они образуют большие пятна *неровного льда*, а живую цель могут замуровать внутри ледяной глыбы. Обычно такой дождь длится d4+1 часа.

Герои, попавшие под ледяной дождь, должны совершать проверку *выносливости* (–2) каждый час, пока не найдут укрытие (успешная проверка *выживания* (–4), одна проверка на группу в час). При провале жертва теряет 1 ступень *ловкости* и *силы*, а *шаг* снижается на 1, поскольку тело постепенно покрывается льдом. Герой, чья *ловкость* или *сила* упала ниже d4, оказывается полностью покрыт ледяной коркой, и его *шаг* тут же опускается до 0. Каждый последующий час он должен проходить проверку *выносливости* (–2) с учётом модификатора от тёплой одежды и получать уровень *усталости* при провале. Умершая жертва возвращается через d4 дня в виде *ледяного упыря*.

Для освобождения героя от слоя льда требуется укрытие с температурой выше 0° С. Магия огня и тепла — опасный инструмент для размораживания товарища, поскольку он получает половину урона. За каждый час, проведённый в упомянутых выше условиях, восстанавливается одна ступень каждой *характеристики* и один пункт *шага*. Любая полученная героем *усталость* снимается, как *усталость* от холода, однако сделать это можно только после растапливания льда.

Магический шторм

По местности прокатывается волнение в потоке магических энергий. Ведущий должен вытянуть одну карту. Если масть чёрная, все маги получают –1 к проверкам *сверхъестественного навыка* на ближайшие d4+1 часа. Красная масть означает, что они вместо этого получают +1. Если получен джокер, тянется вторая карта и применяется модификатор –2 или +2, соответственно. Если и вторая карта джокер, тянется третья, а модификатор становится –4 или +4 в зависимости от цвета масти.

Потепление

Температура поднимается на один уровень и держится (d4+1) × 4 часов (см. «Hellfrost: Ледяное пекло», Правила игрового мира). Когда потепление заканчивается, температура автоматически возвращается на уровень ниже. Если температура поднимается выше 30° С (на два уровня выше летней температуры в Землях Очага), используйте правила по жаре из «Дневника авантюриста».

Похолодание

Температура падает на 1 уровень (максимум до штрафа к *выносливости* –7) и держится d4 × 4 часа. Если в это время наступает ночь, температура опускается ещё на 1 уровень, как обычно. Когда похолодание заканчивается, температура автоматически поднимается на 1 уровень.

Расщелина

Расщелины встречаются во льдах, в холмах и горах. Если это геологическое образование лежит на пути группы, идущий впереди герой может пройти проверку *внимания* (–2), чтобы заметить скрытый разлом. При провале персонаж падает вниз. Глубина расщелины обычно равна d10 × 10 клеток (1 клетка — 2 м). Снег снижает урон от падения вдвое. Чтобы выбраться наверх, потребуется успешная проверка *лазанья* на каждые 10 клеток. Жертва, провалившаяся в занесённую снегом расщелину, должна проходить проверку *выносливости* каждый раунд, чтобы не задохнуться.

Снегопад

Снегопад снижает видимость до 24 клеток и налагает штраф –1 на все проверки, связанные со зрением, включая проверки атак. Снегопад длится 2d6 часов.

Снежная буря

Персонажи, попавшие в снежную бурю, должны совершать проверку *выносливости* (–2) каждый час до тех пор, пока не найдут убежище (успешная проверка *выживания* (–4), одна проверка на группу в час). При провале они получают уровень *усталости*. Если на игральной кости, соответствующей *выносливости*, выпадает 1, вне зависимости от результата на диком кубике, персонаж не только проваливает проверку, но и проваливается в *расщелину*. Обычно снежная буря длится d4+1 часа.

Снежура

В большинстве случаев эта опасность встречается в Нижних и Верхних Землях зимы. Обычно снежура скрывается под слоем тонкого льда полузамёрзших озёр или рек. Если кто-то из персонажей провалился в снежуру, используйте правила по *зыбучим пескам* (см. стр. 173). Спасённая жертва также испытывают эффекты *погружения в воду* (см. «Hellfrost: Ледяное пекло, Правила игрового мира»).

Туман

Туман может быть лёгким и густым. Лёгкий туман снижает освещение до сумерек, а плотный — до темноты. Туман обычно поднимается ночью или на рассвете и длится 3d6 часов.

Шторм

Когда на море бушует буря, видимость снижается до предела, и если капитан провалит проверку *судовождения* (–6), судно будет двигаться в случайном направлении в течении следующих 12 часов. Как обычно команда может помогать по правилам *совместной проверки*.

HELLFROST: БЕСТИАРИЙ

Авторы: Пол «Wiggy» Уэйд-Уильямс и Snowy.
Дополнительные материалы: Клинт Блэк.
Обработка материалов и обновление правил: Павел Гуров.
Перевод с английского: ТГ «Авантюрин» *(Юрий Алексеев и Павел Гуров)* и Семён Носницын.
Корректорская работа: ТГ «Авантюрин» *(Юрий Алексеев, Павел Гуров и Иван Ханов)*, Александр Ермаков, Семён Носницын, Ирина Башкатова и Ирина Лазаревич.
Редактор: Павел Гуров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Основной дизайн макета: Робин Эллиот.
Технический редактор: Александр Ермаков.
Вёрстка и дизайн макета: Александр Ермаков.
Дизайн обложки: Робин Эллиот и Александр Ермаков.
Иллюстрации: Джастин Расселл, Крис Кулманн.
Посвящения от Wiggy: Мэгги (за то что она есть) и Snowy (который пока не умеет печатать).
Посвящения от Робина: спасибо моей семье за постоянную поддержку.
Благодарности за поддержку: Александр Тимошенко, Алёна Коновалова, Илья Козубовский.

Подписано в печать 2015-05-24. Формат 70×90/16 (163×215 мм).
Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 12,87. Тираж 500 экз. Заказ № 3990.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

«Первая Академическая типография «Наука»,
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, дом 12/28.

Приготовьтесь драться до последней капли крови!

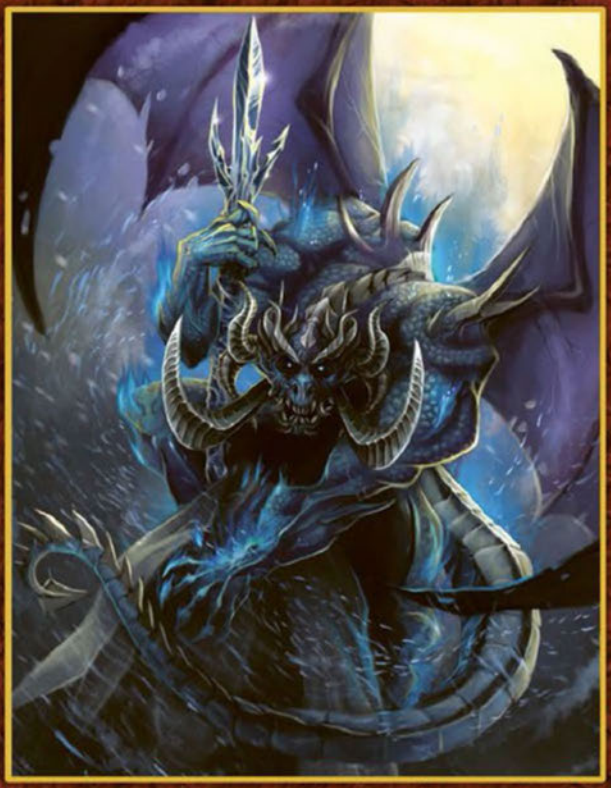
Добро пожаловать в мир, где ледяные демоны и упыри ждут возможности уничтожить беспечного искателя приключений. Хватит ли вам смелости пройти тропой героев и встретить противника лицом к лицу?

Этот бой будет долгим.

Эта книга содержит описания и параметры более чем 300 чудовищ и других обитателей Рассилона. Отправятся ли ваши герои на исследование Земель Очага или самого Ледяного Пекла, их везде будут ждать всевозможные союзники и ужасающие враги.

Наёмные убийцы и аристократы, священнослужители и маги, рыцари Очага и целители, моряки и наёмники — в распоряжении ведущего более 40 типажей, которые легко вводятся в игру.

Среди множества существ в этой книге вы найдёте описания более десятка орков и элементалей, шесть видов драконов и пять народов великанов, а также легионы троллей, элементалей, фей, демонов, нежити и уникальных тварей Ледяного Пекла.



Богато иллюстрированная книга «Hellfrost: Бестиарий» содержит всё, что вам потребуется для заселения городов или руин. Приключения в мире фэнтези станут ещё более яркими и захватывающими!

ISBN: 978-5-905471-16-2
9 785905 471162

Studio 101

Для игры требуются книги правил «Hellfrost: Ледяное пекло» и «Savage Worlds: Дневник авантюриста»

18+